SOFTWARE GIDS

MSX / PC / SEGA

NR. 1

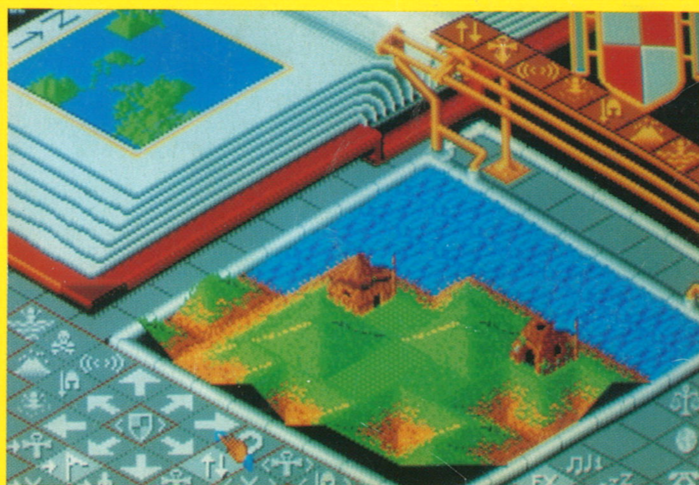
VERSCHIJNT 6X PER JAAR
MEI/JUNI 1990
FL. 7,95 / Bfr. 155



MSX prijst zich uit de markt: software en hardware te duur.

SEGA spellen kopen of huren?







PC SPELLEN EINDELIJK VOLWASSEN.

Adventures en simulatiespellen van topkwaliteit!

TIME SOFT = MSX + PC/MS-DOS + SEGA

Sony MSX-2 wordt MSX-2 PLUS

Na een testperiode die nogal wat tijd in beslag nam, werd bij Time Soft onlangs een start gemaakt met het ombouwen van Sony HB-700 MSX-2 computers tot een MSX-2+ systeem.

Daarbij wordt niet alleen het videodeel gewijzigd, maar ook de Basic!
Tevens heeft Time Soft er de voorkeur aan gegeven om originele onderdelen te gebruiken, ondanks dat dit natuurlijk een hogere prijs met zich meebracht.

Na de ombouw beschikken de Sony bezitters over een MSX-2+ compatible machine, waarbij alle bestaande mogelijkheden behouden blijven, dus ook het grote geheugen, een eventuele tweede diskdrive, een snellere disktoegang, enz.

Het ombouwen geschiedt uitsluitend op afspraak.

Voor meer informatie kun je bellen naar 03240-31405 of 020 -665 93 93, of kijk op pagina 9 van het gratis tijdschrift Computer Thuis nummer 4.

Games Collection
33 MSX games op CD

De meest spraakmakende programma-serie van vorig jaar.
Een unieke verzameling spellen van sterk uiteenlopende aard. Van schaken tot schieten, van vliegen tot varen, van alles is beschikbaar.
Nu is er al verschrikkelijk veel over geschreven en ook in Computer Thuis (Nummer 4 - pagina 10) werd er al uitgebreid op ingegaan, dus noemen we niet alle programma's van deze verzameling, maar vermelden we alleen even de idiote aktieprijs van Time Soft:

.... 14,95

GLADYS PC:
schijn bedriegt!

**Wie de verpakking van Gladys ziet, heeft meestal geen idee wat voor programma dat nu eigenlijk is.
Een fraaie dame, schaars in de kleren, kijkt de potentiële koper uitdagend aan. Het zal dus wel een spelprogramma met een ontdeugend (misschien zelfs erotisch) tintje zijn.
Maar dat is het helemaal niet !!!!!**

Gladys is een database programma voor **PC/MS-DOS** en nog een bijzonder goede ook. De naam is afgeleid van 'Good Lord Another Database, Yes Sir!' We weten niet of dit humoristisch bedoeld is, of dat de makers gewoon een melige bui hadden toen zij die titel verzonnen. Jammer is wel dat door die titel, en vooral door de verpakking, weinig mensen het programma serieus zullen nemen. Toch verdient dit programma een plaatsje bij iedereen die grote hoeveelheden gegevens wil verwerken en daarvoor een uiterst flexibel programma zoekt.

Gladys werkt disk-interactief en je hebt danook (behalve min. 512Kb RAM) minstens twee diskdrives nodig. Gebruik van een harddisk is natuurlijk helemaal ideaal. Verder ondersteunt Gladys niet alleen monochrome en kleurenmonitors, maar ook nog LCD schermen.

Behalve de 'normale' gegevensopslag, biedt Gladys ook cross-referenties en vele beheer-mogelijkheden. De slimme manier van record-formatering maakt het zelf mogelijk om achteraf nog indelingen te veranderen.

Laden, sorteren (meerdere sorteringen op alle velden!), indexeren, zoeken, veranderen, rekenkundige bewerkingen, presenteren en printen, kunnen ook allemaal geheel automatisch gebeuren door het toepassen van de batch-functie.
In deze functie kunnen alle handelingen die veel voorkomen worden opgenomen.

Ook de print-mogelijkheden zijn zeer veelzijdig en labels printen levert geen enkel probleem op.
Gladys ondersteunt alle printers die wij kennen. Een aantal standaard printerdrivers worden meegeleverd, maar de gebruiker kan de commando-set ook zelf samenstellen.

Gladys is een Nederlands programma, wat het ook voor minder ervaren PC-gebruikers eenvoudiger maakt om een informatie-systeem te beheren.

De prijs van Gladys is f. 299,00.

Time Soft heeft er echter een krankzinnige aanbieding van gemaakt en levert Gladys tijdelijk in een combi-verpakking (dus 5.25" + 3.5") voor de stuntprijs van:

.... 49,50

Hartenjagen + Eénendertigen

Een nieuw Nederlands softwarepakket voor wie ook graag wil kaarten als er geen tegenstanders beschikbaar zijn.
De programma's bieden de mogelijkheid om afgebroken partijen weg te schrijven en naderhand weer in te laden en verder te spelen.
Leverbaar voor **PC/MS-DOS** op 5.25" of 3,5" diskette.
.... 29,90

Jokeren + Pesten

Nog een nieuw Nederlands softwarepakket voor de liefhebbers van kaartspelen.
Ook bij deze serie zijn opties om partijen weg te schrijven en/of in te laden natuurlijk aanwezig.
Leverbaar voor **PC/MS-DOS** op 5.25" of 3.5" diskette.
.... 29,90

**Time Soft (winkel): Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam, tel: 020 - 665 93 93, telefax: 020 - 668 30 90
Time Soft (verzendafdeling): Basilicumweg 335, 1313 EG Almere, tel: 03240 - 31405, telefax: 03240 - 42948**

SOFTWARE GIDS

MSX / PC / SEGA

Software Gids nr. 1 mei/juni 1990
Nummer 2 verschijnt begin juli 1990

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
Tel. 03200-47218 (ma. t/m vrij. tussen 12.00 en 14.00 uur).

De Software Gids verschijnt 6 keer per jaar. Een abonnement kost Fl. 40,= per 6 nummers en is te verkrijgen door Fl. 40,= over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. José Herps te Lelystad.

Voor Belgie: Bfr. 750 op Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. José Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47221 (ma. t/m vrij. tussen 12.00 en 14.00 uur).

Commerciële advertenties, inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218 (ma. t/m vrij. tussen 12.00 en 14.00 uur).

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

SUBSCRIPTION PRICE ABROAD:

People living outside the BENELUX have to pay DG. 60,= a year for 6 issues. Single copies DG. 12,=. Payments can be made cash by registered mail, by Int. Postal/Money order or by Bank/Giro transfer.

ISSN 0169-9792

INHOUD

PC

SEGA

MSX

DIVERSEN

VOORWOORD

Zo, dat is even schrikken!

Een ander voorkantje, en zonder waarschuwing.
We hadden al een Software Gids in de maak, maar ook ik, als hoofdredakteur, ben wel even uit m'n bol gegaan toen ik de opdracht kreeg om nu meteen deze Software Gids maar even uit de grond te stampen terwijl ik niet beter wist dat dit pas over enkele maanden zou gebeuren.
Aan de andere kant allemaal wel begrijpelijk, want wat MSX betreft is het zo langzamerhand wel afgelopen: geen nieuwe MSX-computers in Europa, bijna geen MSX software meer uit Europa en dus vrijwel geen MSX nieuws meer te melden. Wel nog software en hardware uit Japan, maar dat gaat mondjesmaat en tegen zeer hoge prijzen, zodat de MSX eigenlijk alleen nog geschikt is voor mensen die veel geld in deze hobby hebben te spenderen. Het overgrote deel van de MSX-ers stapt over op een ander en goedkoper merk waar nog volop software voor leverbaar is.

Wat blijft en wat niet blijft.

Zolang er echter software verschijnt voor de MSX (Japans of Europees) blijven we deze beschrijven. Verder blijven de kaarten, poke's, tips, vragen etc. gewoon bestaan en vinden we ook nog steeds de minigids terug. Voor de MSX-ers die ons blad kochten voor de software- informatie verandert er dus niets.
We stoppen met de artikelen over BASIC, programmeren, de videoram etc. etc. daar we steeds vaker in herhaling vervallen; alles over deze onderwerpen is zo'n beetje beschreven. Achter de cowboy-verhalen over al diegenen die wel eventjes de MSX nieuw leven in zullen blazen door zelf voor software en hardware uit Japan te zorgen zetten we een punt. Na een jaar lang wilde verhalen geloven we het niet meer.
De listings verdwijnen ook, op een enkel kleintje na. De laatste tijd hebben we de grotere programma's (die toch niet als listing geplaatst konden worden) apart op diskette uitgebracht en dat zal zo blijven. Zolang er nog belangstelling voor is zullen we software blijven uitbrengen voor de MSX, maar de dalende verkopen geven al aan dat ook dit niet lang meer zal duren en dat de meeste MSX computers al naar de zolder verhuisd zijn.

Wel wordt er hard aan gewerkt om weer eens een diskmagazine uit te brengen. Hoogstwaarschijnlijk wordt dit een combinatie van ons diskmagazine met TRACKS van P&MSX en dat zal een hele verbetering worden daar zo'n editie een echt magazine wordt: niet alleen listings en tips maar ook veel informatie en artikelen. Al met al komen er heel wat pagina's vrij die gevuld zullen worden met software, tips etc. voor PC en Sega. Waar mogelijk zullen we titels beschrijven die voor meerdere systemen leverbaar zijn zodat een vergelijking mogelijk is (zie in dit blad b.v. R- type, Golvellius, Ancient Ys).

Waarom SEGA?

Wij hebben Sega software in dit blad opgenomen, omdat van dit merk nu een enorme hoeveelheid goede software in aantocht is met veel titels die bekend zijn van de MSX. Veel MSX-ers zijn inmiddels moe van de vele schermen Japanse tekst en het van hot naar haar rennen met items omdat je volledig in het duister tast omtrent de bedoeling van sommige spellen. In dit nummer dan ook meteen een paar bekende spellen van de MSX en vooral bij spellen als Ancient Ys Vanished Omens is het een genot om nu eens te weten waar het spel over gaat en wat je moet doen. Nu zal geen enkele MSX-er zijn computer omruilen voor een Sega, want die laatste is slechts een spelconsole, maar SEGA computers zijn tegenwoordig te huur bij vele videotheken en zo ook de spellen. De echte liefhebber van de adventures op de MSX kunnen nu deze spellen eens echt uitspelen zonder met vele vraagtekens te blijven steken in hun Japanse versie.

Spellen op de PC nu ook topkwaliteit.

De prijzen van de PC's zijn enorm gedaald en de kwaliteit van de spellen is inmiddels véél beter dan die voor de MSX. Voor de prijs van een import MSX-2 of 2+ kun je tegenwoordig een PC met 640K, 2 drives en een EGA kaart kopen en het ziet ernaar uit dat een harddisk voor deze prijs ook mogelijk wordt terwijl de MSX steeds duurder wordt. Voor rond FL. 100,= ben je al in het bezit van een top-adventure van ca. 1 megabyte; maar dan in het Engels. Over hardware en zakelijke software zijn er bladen genoeg in Nederland. Op het gebied van spellen en adventures lees je nauwelijks iets, vandaar dat we ons hierop hebben gestort. Er komen tientallen titels per maand uit voor de PC, de kwaliteit is enorm gestegen en steeds meer PC-ers ontdekken de adventures voor deze computer. Daar deze adventures meestal uit Engeland en de VS komen waar ze al jaren enorm populair zijn zijn ze voor onze begrippen waanzinnig moeilijk en is er dus heel wat over te schrijven.

Wij houden ons daarom aanbevolen voor tips e.d. voor deze spellen zodat we -net als voor de MSX- hiervoor een rubriek kunnen openen. Hetzelfde geldt uiteraard voor de Sega.

De foto's

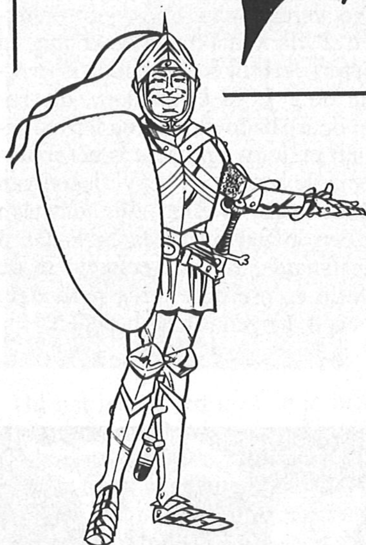
Foto's van beeldschermen van MSX- en Sega software geven problemen daar de lage resolutie van deze schermen (meestal rond de 256 x 200 pixels) lijdt tot moiré. De pixels botsen a.h.w. met het raster (ook opgebouwd uit puntjes) dat gebruikt wordt om foto's af te drukken. Bij de PC is dit al iets minder daar we gebruik maken van een EGA kaart (en scherm) met een resolutie van 640 x 200 pixels en tijdens het samenstellen van dit blad zijn we overgegaan op VGA, zodat de spellen die hiervoor geschikt zijn dit verschijnsel helemaal niet meer hebben daar de resolutie van VGA bij spellen (meestal 640x350 pixels) door de camera niet langer als beeldpunten worden geregistreerd en dan ook niet langer interfereren met de punten van het afdrukraster. Toch geeft dit ook weer problemen, want onze 'normale' camera instelling geeft geen goede resultaten. Ik ben dus genoodzaakt om mijn vakantie tot 1 week te beperken en de vrijgekomen tijd te besteden aan het oefenen met de camera en de monitor om tot een beter resultaat te komen, want de foto's van de VGA beelden zijn niet om over naar huis te schrijven.

Tenslotte willen wij Timesoft, Homesoft, Computer Collectief en RCA Nederland bedanken voor het ter beschikking stellen van de in dit eerste nummer van de Software Gids beschreven spellen.

Alfred Debels.



ADVENTURES



Voor mij -Jocelyn- is de overschakeling van de MSX-Gids naar de Software Gids een mooie gelegenheid om de echte adventures in ere te herstellen. Voordat ik verder inga op de titels, die er tegenwoordig zoal in omloop zijn voor (voornamelijk) de P.C., eerst een terugblik op de geschiedenis van het adventure:

MAZES & DUNGEONS

De adventures, ofwel "Role Playing Games", die nu waanzinnig populair zijn op de diverse computersystemen, zijn gebaseerd op de "Mazes & Dungeons" bordspellen, die in de Verenigde Staten in de jaren '50 al fervente aanhangers kenden. Meestal is het principe het vormen van een groep, waarmee een bepaalde opdracht uitgevoerd moet worden, onder leiding van een hoofdfiguur. Omdat de Amerikanen zelf geen echte voorgeschiedenis hebben met koningshuizen etc. hebben deze spellen vaak een -Europees-Middeleeuws karakter, waarbij de groep bestaat uit ridders en magiërs en de opdrachtgever een koning is. Ook elven, trollen, gnomen, feeën, heksen en andere fantasiefiguren spelen over het algemeen een belangrijke rol.

Mijn eerste kennismaking met dit soort adventures was in 1983: na mijn verblijf in het ziekenhuis, waarbij de administratie van de uitgeverij overgenomen werd door Alfred, werd door hem besloten dat mijn kaartenbak en handmatige adressenverwerking volkomen uit de tijd waren en dat er een computersysteem moest komen. Gekozen werd voor het Apple systeem en op mijn kloon met de naam Pallas werd dBase II geïnstalleerd, samen met Wordstar. Alfred was in die tijd nog doe-het-zelver en bij hem prijkte een enorme, knalrode houten kast op het buro met daarin een zelfgebouwd moederbord. Wat spellen betreft behielpen we ons tot dan toe met een Atari spelcomputer, waarop we inmiddels allang uitgekeken waren. Voor de Apple waren er al honderden speltitels in omloop en toen we er daarvan een aantal in handen kregen, waren we al gauw niet meer te houden. Vooral Frogger kan ik me nog goed herinneren: het toetsenbord van die Pallas was zo slecht, dat het kikkertje al in het water lag, eer je er erg in had.

ULTIMA

Ultima was het eerste adventure, dat mijn enthousiasme wekte en sindsdien heeft het me nooit meer losgelaten. Deel 1 heette toendertijd Akhalabeth o.i.d. en speelde zich alleen in een dungeon af: een ondergronds gangenstelsel, waar je wat vijanden tegenkwam en kistjes kon vinden. Maar een hele sensatie na alle Space Invaders en Missile Commands.

Ultima II begon er al meer op te lijken: Lord British troont in een echt kasteel, waar jij als ridder heen moet om je opdrachten te krijgen en waar je hitpoints krijgt na een geslaagde opdracht. Het speelveld bestaat uit verschillende werelden, oplopend van het Stenen Tijdperk tot Ruimtevaarttijd met vliegtuigen en ruimteschepen, waarmee je naar andere planeten kunt. Een beetje vreemd om dat als Middeleeuwse ridder te moeten doen, maar in adventures kan alles.....

Twee jaar ben ik ermee bezig geweest en heb ik het nooit echt kunnen uitspelen: elke keer als ik het "eindmonster" Minax versloeg, kwam ze weer terug.

Bij Ultima III moet je in het begin al een groep samenstellen met bepaalde karaktereigenschappen als Strength, Agility, Charisma e.d. Aan het uitgebreid spelen hiervan kwam ik echter niet meer toe, want het was inmiddels 1985: het jaar waarin de MSX-computer zijn intrede deed alhier.

Voor de liefhebbers, die in het bezit zijn van een P.C., is er momenteel een 3-pack in de aanbieding met Ultima I, II en III voor de prijs van FL. 119,=. Voor dat geld is dit beslist een aanrader en ik heb me laten vertellen, dat deel II speciaal voor de PC is herschreven en dat het nu



wel mogelijk is Minax te verslaan. De versie van Ultima I is overigens een andere dan die, welke ik van de Apple ken.

DE MSX

In de zomer van 1985 kochten we onze eerste MSX1-computer van het merk Goldstar. De administratie werd nog even op de Apple gedaan, maar nadat we er nog een Express bijkochten, werd dBase II overgezet naar de MSX en gingen de Apple klonen de deur uit.
De beste adventures voor de MSX stammen uit die begintijd, toen de software nog voornamelijk uit Engeland kwam. Vooral het Engelse Level 9 bracht adventures uit als Worm in Paradise, Return to Eden, Snowball etc. die kunnen wedijveren met de Amerikaanse produkties. Jammer genoeg zijn ze nooit verder gekomen dan cassetteversies, omdat de MSX-2 in Engeland niet uitgebracht werd en wij hier in Nederland verder aangewezen waren op Japan.
Voor andere computersystemen zijn de Level 9 produkten nog wel verkrijgbaar met aangepaste graphics en voor zover ik weet, zijn deze adventures ook voor de PC te koop.
Van Ultima IV heb ik alleen een Japanse versie gezien op de MSX, die qua spel sterk leek op deel III, maar die zoveel Japanse teksten bevat, dat we er maar niet aan begonnen zijn.
(De PC-versie van Ultima IV kost momenteel FL. 89,50.)

Voor de MSX worden er nog wel adventures uitgebracht, maar die vallen voor mij meer in de categorie "grafische adventures". Alle software voor de MSX komt de laatste tijd uit Japan, waar men zich meer concentreert op de mooie plaatjes dan op de kwaliteit van het spel. Bovendien zijn de meeste van deze spellen voor ons Europeanen nauwelijks te spelen, omdat alle tips in het Japans gegeven worden.

DE PC

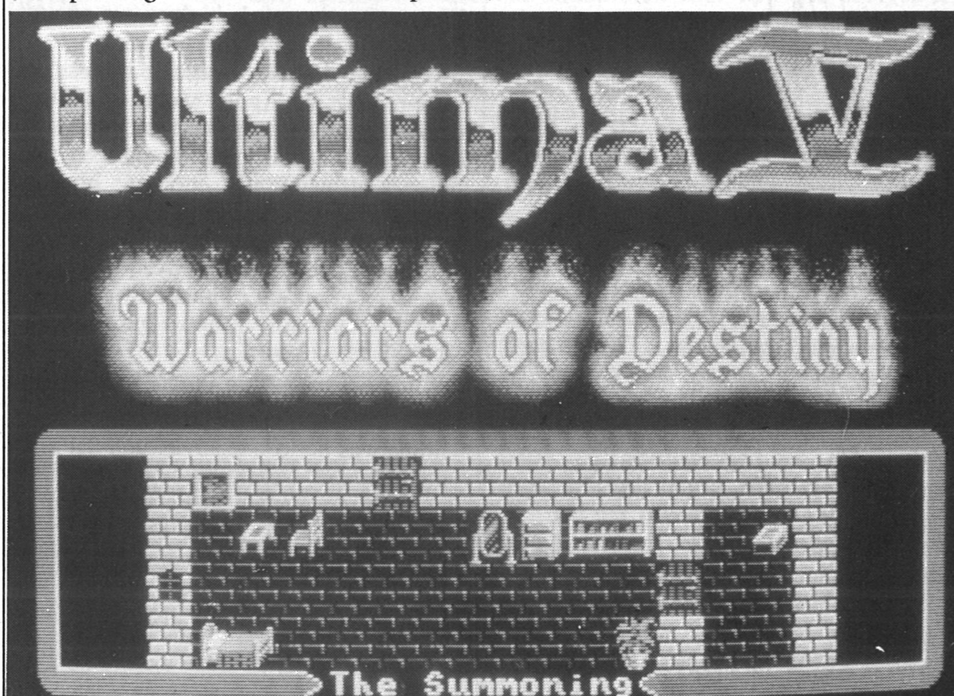
Voor de administratie zijn we hier al een jaar geleden overgegaan op PC en het eerste adventure, dat ik aangeschaft heb om in de harddisk van mijn Philips NMS9110 op te slaan, was -je raadt het al- ULTIMA V.
In eerste instantie vielen de graphics zwaar tegen, want met een CGA-kaart bestaan de kleuren alleen uit blauw, paars en groen, net als vroeger op de Apple. De aanschaf van een EGA-kaart bracht hierin al een enorme verbetering: wie MSX-2 kwaliteit wil op een PC komt hier niet onderuit.
Het geluid op de PC is helemaal een ramp, vooral als je op de MSX net de intrede van de FM-Pac hebt meegemaakt en het stereogeluid van de Japanse software door de kamer hebt horen denderen. Verder dan wat geknerp en gepiep komt de PC niet, mits je er speciale muziekkaarten voor koopt.

Maar dan de spelkwaliteit! Daarin zijn de Engelsen en de Amerikanen toch echt koplopers. Ik heb me laten vertellen, dat het programmeren van dergelijke adventures 2 tot 3 jaar kost en dat is ook wel te merken.

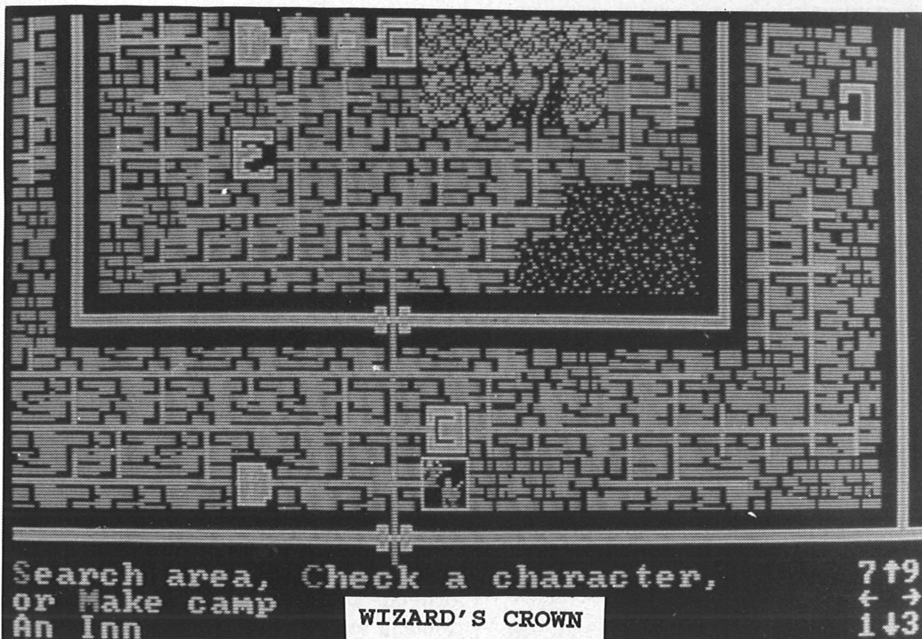
ULTIMA V
Warriors of Destiny

Aan deel vijf van de bekroonde Ultima sage is zelfs vier jaar gewerkt door de auteur, die zich zelf ook "Lord British" noemt. De Ultima serie wordt uitgebracht door Micro Prose Ltd. in Engeland en voor FL. 119,= krijg je een stevige doos met daarin 4 (3,5") of 8 (5,25") diskettes, een prachtige kaart van Brittania op linnen gedrukt, het Book of Lore met alle beschrijvingen van de steden en dorpen in Brittania, beschikbare wapens en magische spreuken enz. enz.

Buiten het in kaart gebrachte deel van het spel is er ook nog een ondergrondse wereld: de Underworld. Lord British is je voorgegaan in het onderzoeken van deze griezelige wereld, maar hij is nooit teruggekomen en elk kontakt met de koning en zijn groep is verbroken. Britannia is overgenomen door Lord Blackthorn, die samen met de 3 Shadowlords een terreurbewind voert en jouw opdracht is het terugvinden van de koning en het verjagen van de Shadowlords, welke zijn ontstaan doordat een kristal in drieën brak. De 3 scherven (shards) liggen verspreid in de Underworld en om deze terug te vinden, moet je via 8 dungeons naar beneden.







WIZARD'S CROWN

Bij het installeren geef je je naam op en of je mannelijk of vrouwelijk bent. Je karakter wordt gevormd door middel van een test. Er worden vragen gesteld, die je op de juiste manier moet beantwoorden om voor de titel van Avatar in aanmerking te komen. Daarna krijg je de hele voorgeschiedenis te zien en uiteindelijk begin je met een groep van 3: jijzelf, Shamino en Iolo. Tijdens het spelen heb je de mogelijkheid een keuze te maken uit 8 verschillende andere groepsleden, die je in kastelen, steden en dorpen tegenkomt. Een groep kan uit maximaal 6 personen bestaan. Belangrijk is het de groep zo snel mogelijk uit te breiden met een magiër. Zelf heb je bepaalde magische krachten, maar Shamino (een krijger) heeft er geen en Iolo (een zanger) heeft ze zeer beperkt. Krijgers zijn bruikbaar in lijf-aan-lijf gevechten, terwijl de zangers (bards) goed met pijl en boog kunnen omgaan.

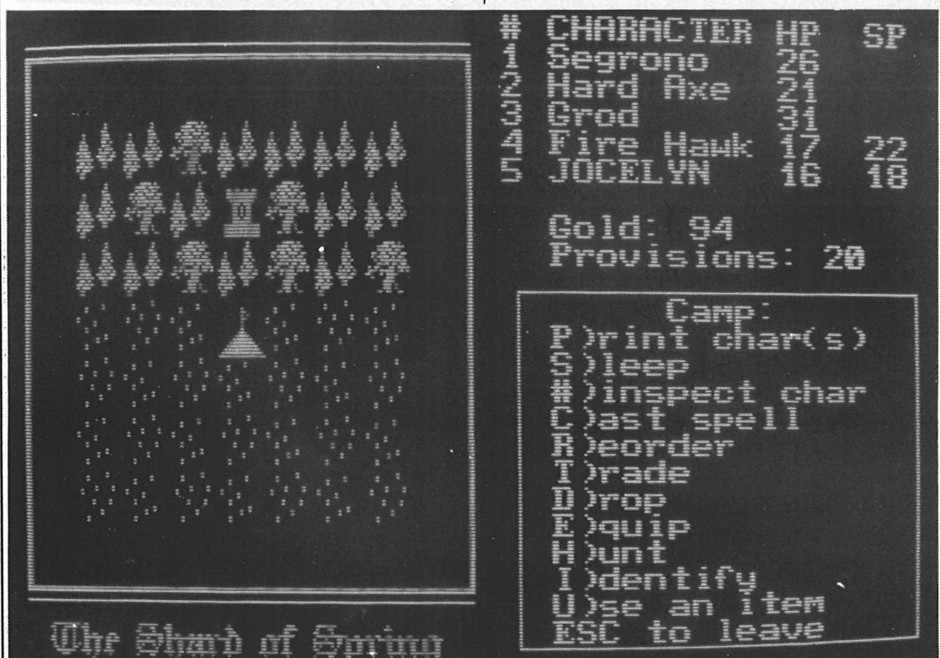
In het begin kun je niet veel meer doen dan het landschap te voet verkennen en door middel van gevechten met slangen, orcs, ratten e.d. goud, wapens en sleutels te verzamelen. Er zijn meer dan 30 steden en dorpen, waarin alles en iedereen onderzocht moet worden. Met de bewoners van de kastelen en de steden kunnen uitgebreide conversaties gevoerd worden, waarbij je belangrijke tips kunt verzamelen. Het is zaak meteen een aantekenboek bij te houden, want er valt zoveel te noteren, dat je het onmogelijk allemaal kunt onthouden. Verder moet je ook vaak teksten vertalen, die gegeven worden in een runenschrift. Een tabel met de tekens vind je in de handleiding. Veel van deze teksten worden maar één keer gegeven, dus die moeten zeker opgeschreven worden.
In de steden en dorpen kun je in de herberg overnachten, waarbij je strength en magic aangevuld worden, maar het kan ook geen kwaad af en toe in het open veld te kamperen.
Alles in dit adventure draait om het getal 8. Er zijn acht "Words of Power", die je moet uitspreken om de 8 dungeons te openen, die elk 8 levels hebben. Ook zijn er 8 shrines, waarvoor 8 mantra's nodig zijn. Na een geslaagd bezoek aan een shrine moet je naar de Codex en daarvoor moet je zo snel mogelijk aan een schip zien te komen. Schepen kunnen veroverd worden op piraten of voor een flink bedrag gekocht worden in havensteden.

Hier laat ik het bij wat Ultima V betreft, want er valt zoveel over te vertellen, dat je er wel een heel blad mee kunt vullen. Tips en andere wetenswaardigheden zijn altijd welkom via Postbus 516 te Lelystad.

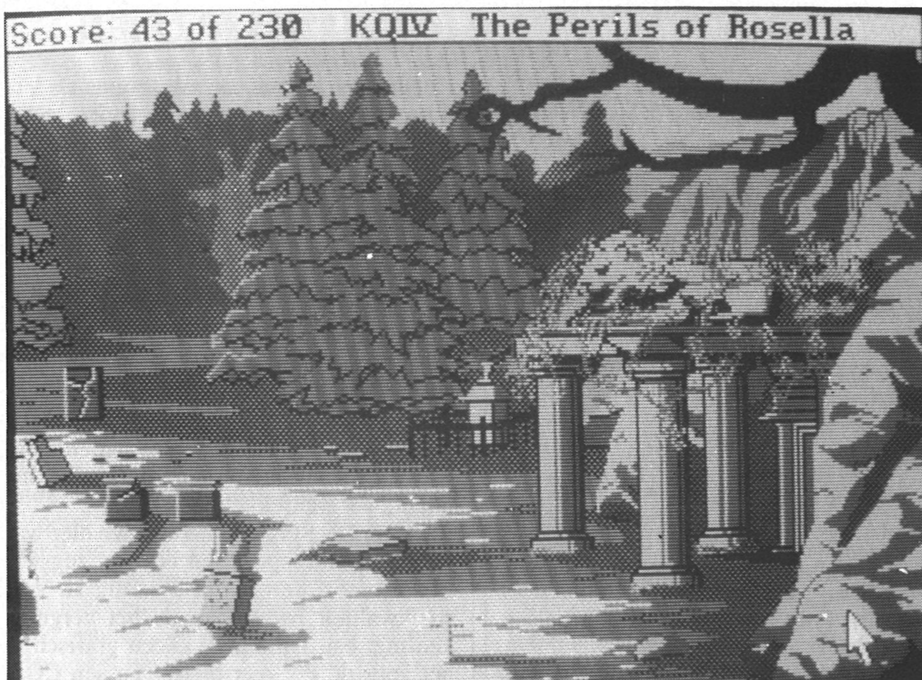
De PC-versie van Ultima V werkt met DOS 2.1 of hoger, Tandy 1000 met min. 384K, CGA, EGA, Hercules of VGA met min. 64K videoram. Het programma kan worden overgezet naar harddisk doch het programma moet worden opgestart vanaf de originele programmadisk dus deze moet het juiste formaat (3.5 of 5.25) hebben.

ULTIMA KLONEN

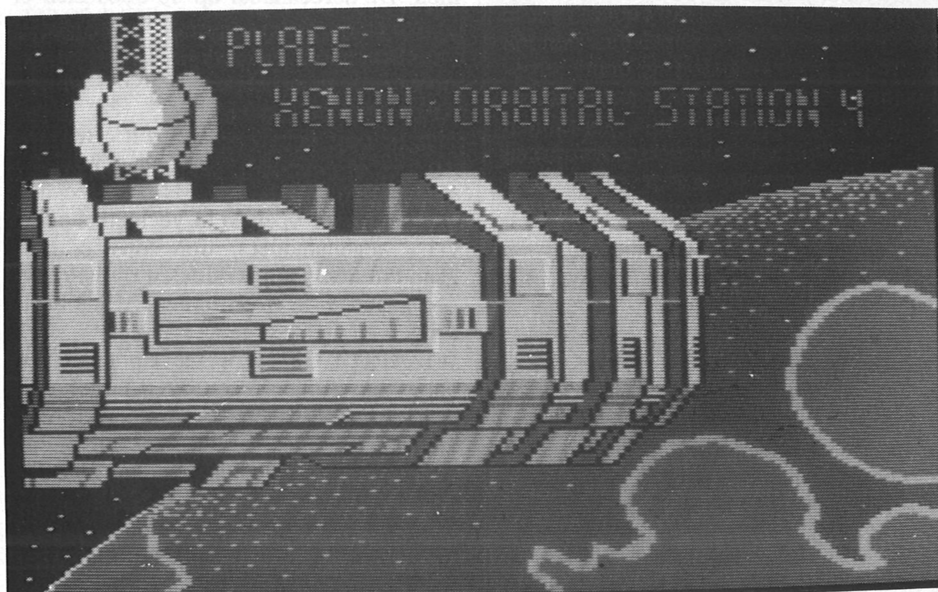
Het enorme succes van adventures als Ultima en Wizardry was voor andere softwarehuizen aanleiding om ook dergelijke spellen op de markt te brengen en enkele klonen, die we hier ter recensie aangeboden kregen, zijn o.a. SHARD OF SPRING en WIZARD'S CROWN van de Amerikaanse firma S.S.I. (Strategic Simulations Inc.).
Het grote verschil met "the real thing" is vooral de prijs. Beide spellen kosten slechts FL. 24,95 en dat is voor degenen, die niet zoveel geld aan een adventure willen besteden of eerst eens willen zien, wat zo'n role playing game eigenlijk inhoudt, wel aantrekkelijk.
SHARD OF SPRING hebben we hier wat uitgebreider gespeeld en ik moet zeggen, dat dit voor die prijs heel aardig is. Wat spelkwaliteit betreft kun je het vergelijken met een Ultima II, alleen grafisch is het voor de PC zeer matig. Tussen CGA en EGA is geen enkel verschil waar te nemen. De screenshots op de doos zien er wel fraai uit, maar die zijn vast niet van de PC. Waar ze wel van zijn, weten we niet, aangezien er een barcodeplakker overheen zit.
Bij deze spellen kun je wel zelf een groep samenstellen of van start gaan met een standaard groep. Verder is het idee hetzelfde: in het open veld vechten met diverse tegenstanders, dungeons binnengaan om items te verzamelen en naar dorpen gaan om te overnachten, levels bij te krijgen en tips te horen.
WIZARD'S CROWN ziet er grafisch wat beter uit en heeft een zeer uitgebreide groep van personen, die kunnen deelnemen aan de "quest".
Als er een dergelijke aanbieding is, is het aan te raden hier gebruik van te maken, want normaal kosten deze spellen zo'n FL. 80,= à FL. 90,=. Deze tijdelijke aan-



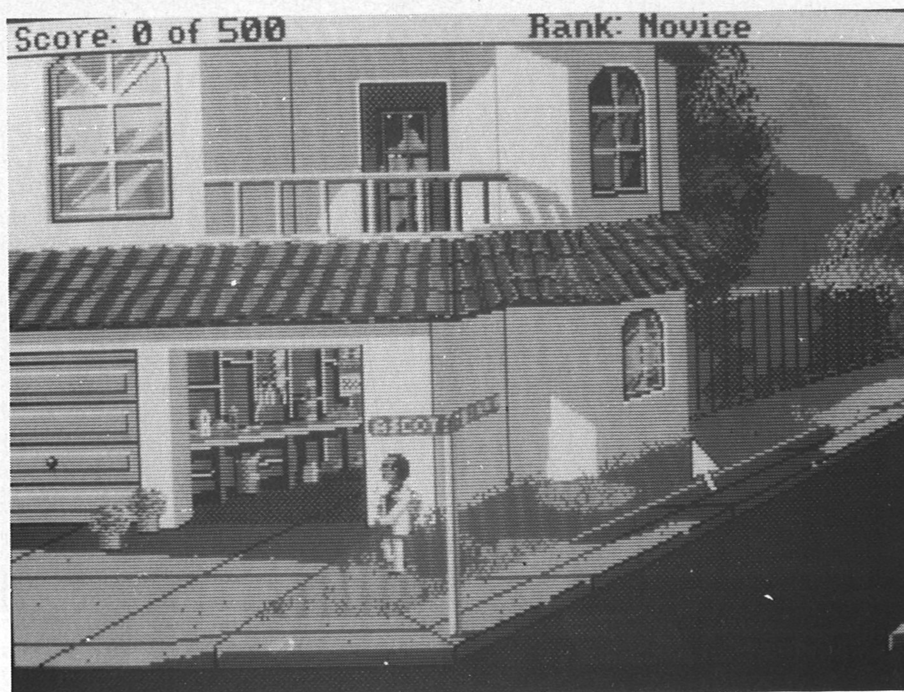
SHARD OF SPRING



KING'S QUEST



SPACE QUEST



LEISURE SUIT LARRY

biedingen blijven meestal een maand of 6 geldig en daarna worden de titels weer voor de normale prijs op de markt gebracht.

Wizard's Crown en Shard of Spring werken op PC's met min. 512K en CGA. Hercules monochrome is alleen mogelijk met een CGA emulator. Op EGA worden de CGA kleuren weergegeven. Installatie op harddisk is ook mogelijk.

SIERRA-ON-LINE

Zeker het vermelden waard is het Amerikaanse softwarehuis Sierra-on-Line, dat gespecialiseerd is in grafische adventures. Heel bekend is de "LEISURE SUIT LARRY" serie, waarvan deel 1 zelfs het TV-journaal haalde, nadat illegale kopiën ervoor gezorgd hadden, dat een aantal bedrijven met gewiste gegevens opgescheept werd door een virus. Inmiddels is Larry alweer aan het 3e deel van zijn amoureuze zoektocht toe en voor FL. 139,= (Prijs Comp.Collectief) kun je hem daarbij helpen.
Heel fraai is het 4e deel van de KING'S QUEST serie: "The Perils of Rosella" (FL. 129,=), waarin een vrouwelijke nazaat van de oorspronkelijke held uit de eerste delen de hoofdrol speelt. Die eerste 3 delen van King's Quest zijn nu ook als drie-pack verkrijgbaar voor eveneens FL. 129,=, dus 3 voor de prijs van 1.
Een ander voorbeeld van een adventureserie van deze softwarefabrikant is nog SPACE QUEST, waarvan ook 3 delen uit zijn met een prijs van FL. 129,= per deel. Hiervan hebben wij hier deel 2 ter recensie aangeboden gekregen, maar qua graphics vind ik dit spel tegenvallen, vergeleken met de hierboven genoemde titels.
Het principe van alle Sierra-on-Line adventures is hetzelfde: de hoofdfiguur loopt rond in een bepaald decor, dat bij Larry uit een stad bestaat, bij King's Quest IV uit een sprookjeswereld en bij Space Quest uit ruimteschepen, planeten etc. Je moet dan bepaalde items vinden, die gebruiken of aan andere personen geven, waarbij je -als je het goed doet- punten krijgt, die bovenin het scherm vermeld worden. Als je het maximaal te behalen aantal punten hebt bereikt, is het adventure tot een goed einde gebracht. Het belangrijkste is alles in de juiste volgorde te doen, want anders kom je "vast te zitten". Voor degenen die dat overkomt, is er ook een oplossing gevonden, want voor alle titels zijn er hintbooks op de markt, die hier in Nederland o.a. bij Computer Collectief te koop zijn.
De MS-DOS versies van bovengenoemde titels (behalve Space Quest II, dat uit twee 3,5" diskettes bestaat en aan 256k genoeg heeft) hebben minimaal 512k (PCjr 640k) en 8 MHz. nodig en zijn geschikt voor Tandy Graphics, CGA, EGA, MCGA(PS/2), VGA en Hercules monochrome, hoewel dat laatste me nu niet zo fraai lijkt. Verder is het opslaan op hard disk aan te raden, want anders blijf je diskettes wisselen. King's Quest IV be-



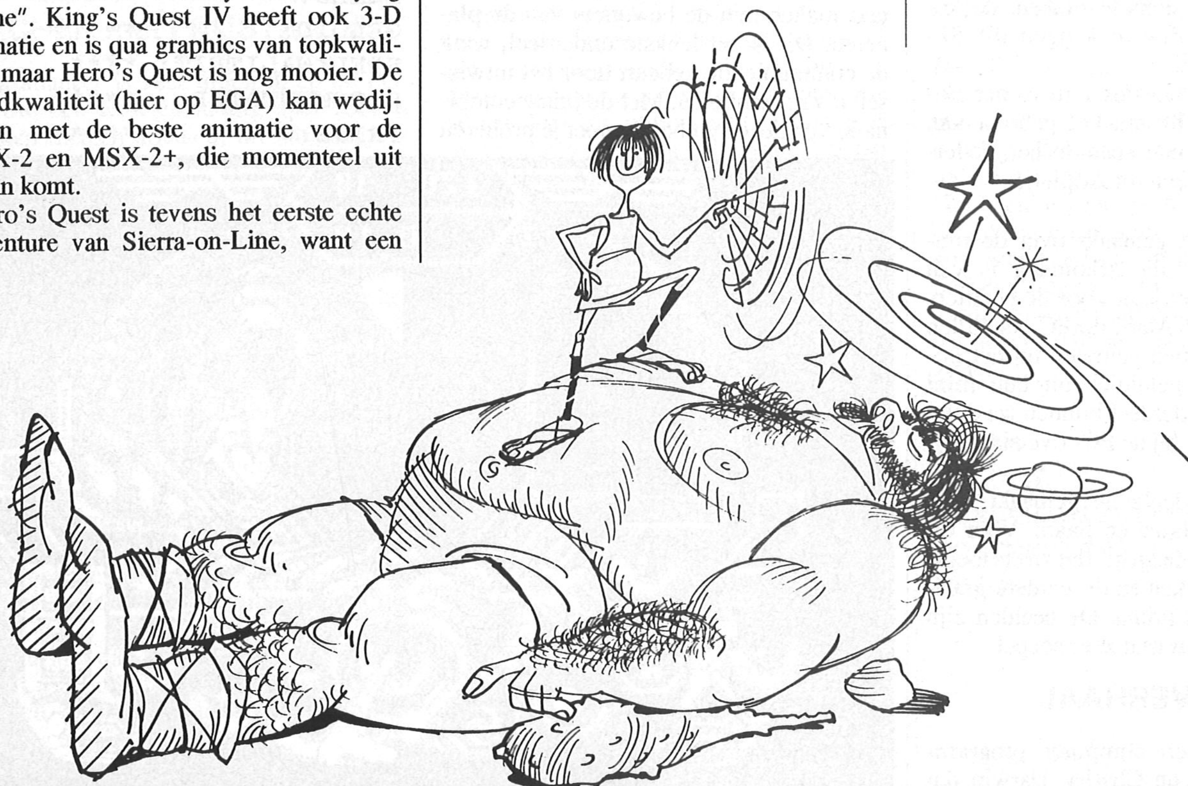
HERO'S QUEST

staat bijv. uit vier 3,5" diskettes en acht 5,25", die allemaal in de -zowat uitpuilende doos- worden meegeleverd. Als je in het bezit bent van een muis, kun je die het best meteen mee installeren. Het spelen met de cursortoetsen is over het algemeen wel te doen, maar Rosella bijvoorbeeld komt beter een gammele zoldertrap op, als je haar leidt met de muis dan dat je met de cursors zit te prutsen.
De muziekjes bij deze spellen zijn zowaar zonder muziekkaart nog best om aan te horen.

Het meest recente produkt van Sierra-on-Line is HERO'S QUEST, waarvoor FL. 159,= neergeteld moet worden, maar dan heb je wel iets heel moois in handen. Hero's Quest wordt omschreven als een "3-D Animated Fantasy Role-Playing Game". King's Quest IV heeft ook 3-D animatie en is qua graphics van topkwaliteit, maar Hero's Quest is nog mooier. De beeldkwaliteit (hier op EGA) kan wedijveren met de beste animatie voor de MSX-2 en MSX-2+, die momenteel uit Japan komt.
Hero's Quest is tevens het eerste echte adventure van Sierra-on-Line, want een "Role Playing Game" is iets anders dan een "Adventure Game". Je kunt je held een eigen naam geven, je kunt kiezen of je als Fighter, Mage of Thief wilt gaan en je kunt zelf je eigenschappen aanpassen, waarvoor je 50 extra punten krijgt om te verdelen.
Je begint in een stad -Spielburg- waar de bevolking geteisterd wordt door monsters, dievenbendes en andere naarlingen en in de stad kun je al aardig wat punten verzamelen door alles goed te onderzoeken, te bekijken en bepaalde items te kopen. Ook moet je er rekening mee houden op tijd te eten en te slapen, anders gaat je conditie achteruit. Buiten de stad kom je vijanden tegen, waarmee gevochten moet worden. Dit is voor een PC-spel vrij uniek, want echte action spellen waren er tot nu toe nog niet zoveel, omdat deze computer zich daar niet zo gemakkelijk voor leent. Tijdens het vechten is dat ook wel te merken, want het hanteren van je wapen en schild gaat niet echt lekker en van het wegduiken, dat je volgens de handleiding met je linker- en rechter cursortoets zou kunnen doen, merkte ik helemaal niets.
Een andere bijzonderheid van Hero's Quest is dat Sierra-on-Line, op aandringen van de fans, dit spel niet beveiligd heeft. Er zit dan ook een smeekbrief in de doos om vooral geen illegale kopiën te maken, anders doen ze het nooit meer. Nu stelt hun beveiliging bij de andere spellen eigenlijk niet zoveel voor, want je moet meestal een bepaald woord opgeven uit de handleiding.
Wat dat aangaat zijn we bij andere adventures heel wat betere beveiligingen tegengekomen, die variëren van een rood brilletje bij Indiana Jones tot donkerbruine pagina's met codes in de handleiding van Keef the Thief. Over die adventures en andere meer op de eigenlijke recensiepagina's.

Ik hoop met dit artikel over adventures enig enthousiasme op te wekken bij de Nederlandse computergebruikers, want vergeleken met de enorme populariteit, die deze categorie in andere landen geniet, komt hij er in onze contrijen maar bekaaid van af. Onder de MSX-ers bevinden zich al behoorlijk wat avonturiers en (laat ik ook eens onbescheiden zijn) ik denk, dat de adventurerubriek in de MSX- Gids daar best een steentje toe bijgedragen heeft. Ik ben benieuwd of de PC-ers en de Segabezitters hun voorbeeld zullen volgen. Aan mij zal het niet liggen....

JOCELYN.



PC SOFTWARE

CAPTAIN BLOOD

SYSTEEM:

PC: 5.25 Disk FL. 24,95

Een jaar geleden was dit programma al een topper maar kostte toen FL. 89,50. Nu valt dit pakket onder de 'low budget' software en wordt voor slechts FL. 24,95 geleverd. Wij beschrijven de speciale NEDERLANDSE versie.
Als je liefhebber bent van moeilijke adventures dan kun je deze software -voor dit lage bedrag- niet laten liggen.

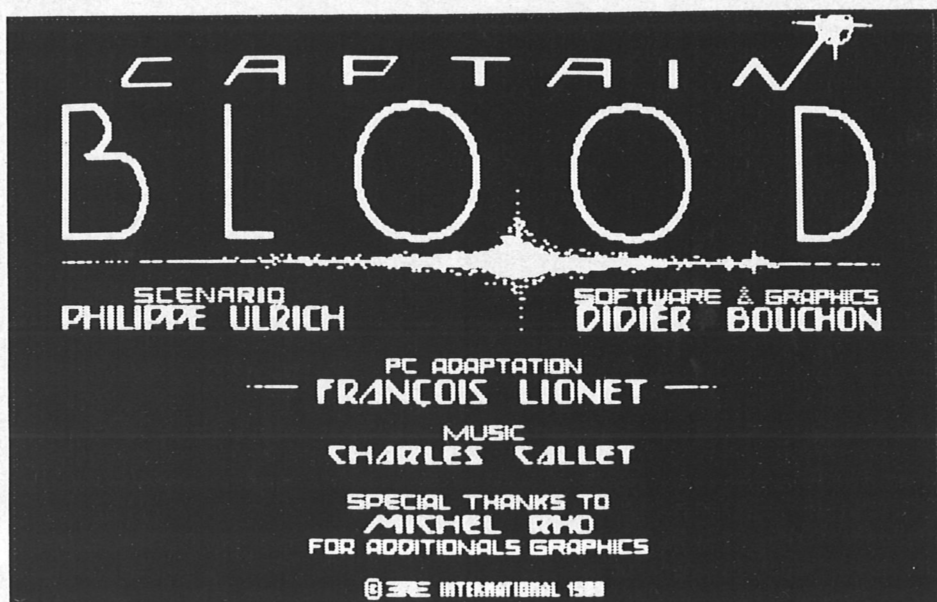
Het pakket bevat één 5.25 disk, een handleiding, een dun boekje met een introductie verhaal en een pocketboekje (150 pagina's) met de titel "verdwaald tussen de sterren". Dit boekje vormt samen met een gedeelte van de tekst op het scherm het Nederlandstalige deel. Met het spel heeft het pocketboekje niets te maken; de kopers van deze software krijgen dit SF-Boekje er gratis bij.
De beide andere boekjes zijn in het Engels. Een overzicht van het gebruik van de toetsen wordt nog apart in het Nederlands vermeld op een fotokopietje.

Veel ophef wordt gemaakt over de muziek bij dit spel, die afkomstig is van Jean- Michel Jarre; leuk voor de bezitters van een Amiga of Atari, de PC-ers zullen hier niet van kunnen genieten bij het horen van de iele geluidjes uit hun mini speakertje. Dit onderdeel kunnen we dus - zoals gebruikelijk bij de PC- overslaan.

Het grafische gedeelte is gemaakt voor CGA, dus veel blauw en paars. Voor dit spel is het niet belangrijk dat overvloedige kleuren ontbreken en de verdere grafische afwerking is prima. De beelden zijn snel en het scrollen gaat zeer soepel.

HET VERHAAL

Bob Morlock, een computer programmeur, verneemt van Charles Darwin dat



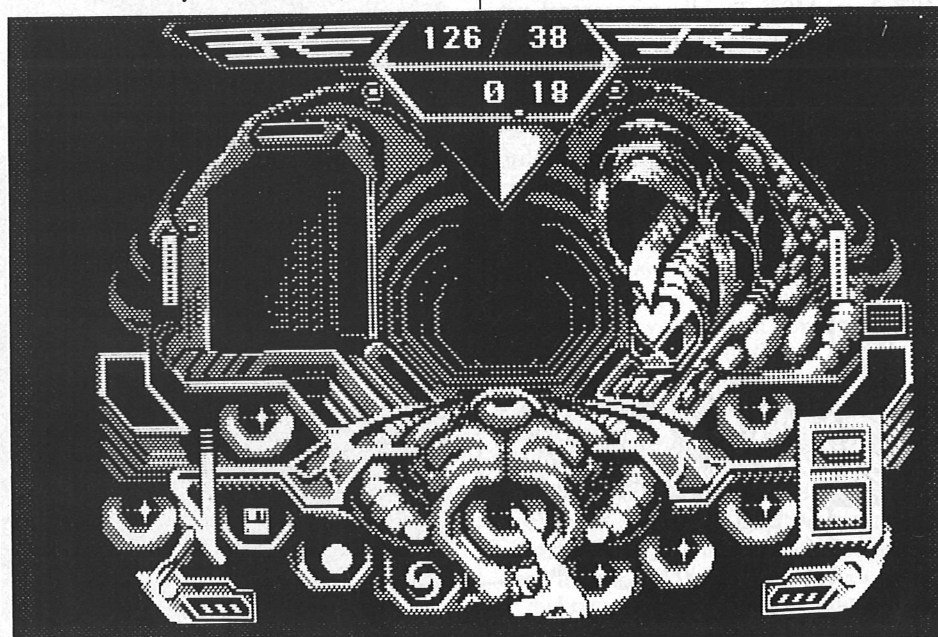
aliens arcade computers infiltreren. Om dit te onderzoeken maakt Morlock een kopie van zichzelf (Captain Blood) en een ruimteschip (ARK). Eenmaal binnen een arcade computer gaat er iets mis en worden nog 30 clonen van hem gemaakt die zich verspreiden over de Hydra galaxy. Captain Blood moet deze klonen weer terugvinden.

HET SPEL

Het spel begint in het ruimteschip. Je selecteert een planeet, vliegt erheen en landt onopgemerkt. Lijkt makkelijk, is echter behoorlijk lastig want om de radar te ontwijken moet je zo laag mogelijk vliegen. Ben je eenmaal geland, dan moet je kontakt maken met de bewoners van de planeten. Dit is het leukste onderdeel, want de communicatie gebeurt door het uitwisselen van symbolen. Met de juiste combinatie van deze symbolen moet je proberen een zin te vormen die de bewoners begrijpen. Op dezelfde manier zullen zij jou antwoorden.

Hierdoor krijgt het spel een heel eigen karakter en wijkt het sterk af van andere soortgelijke spellen. Captain Blood zouden we dan ook een detective adventure kunnen noemen. Ook origineel is de gebruikte bescherming tegen kopiëren van de diskette. Wanneer je het spel opstart moet je een woord opgeven uit het pocketboekje. Heb je dit boekje niet, dan kan het spel niet worden gestart.
Al met al origineel, lastig en leuk geprijsd!

BEELD:	***
GELUID:	**
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	****



NEUROMANCER

Electronic Arts.
PC: IBM/Tandy. 5.25"
CGA,EGA,VGA,MCGA.
DOS 2.0 of hoger.
Prijs: FL. 99,=



Neuromancer is een Science fiction RPG adventure dat zich afspeelt in het jaar 2058. De locatie is Chiba City, bij Tokyo Bay in Japan. Chiba staat bol van de illegale praktijken op het gebied van computertechnologie en wordt geregeerd door militaire leiders die de steden laten bevolken door politieagenten en -robots. Als computerkraker moet je in de diverse systemen zien door te dringen waarbij je hulp hebt van andere 'hackers' die zich overal schuilhouden. De meeste communicatie vindt plaats via PAX, een Bulletin Board System, waarmee je tevens toegang hebt tot je bankrekening en een nieuwsnetwerk.

LACHEN met FRUSTRATIES.

Neuromancer is zéér moeilijk en de PC-ers die een leuk en aardig spel zoeken kunnen meteen afhaken; dit adventure is voor de echte doorzetters die niet te lui zijn om met een fiks notitieblok aan de slag te gaan. Neuromancer is een erg sterk programma waar het de teksten betreft en op dit gebied kun je vaak nog flink lachen als je ziet wat voor antwoorden je op het beeldscherm krijgt. De kracht van dit adventure blijkt ook, wanneer je vaak dezelfde personen ontmoet: eerdere ontmoetingen zijn bijgehouden dus de teksten veranderen tijdens het spel. Zo kun je de eerste keer dat je iemand ontmoet te verstaan krijgen dat je aanwezigheid niet op prijs wordt gesteld, een tweede keer krijg je een waarschuwing dat je meteen met ophoepelen en de derde keer ga je -zonder pardon- meteen naar de politierechter die je een boete geeft. Kom je al te vaak bij deze rechter dan wordt je ter dood veroordeeld, want ook hij houdt niet van lieden de zich al te vaak aan 'overtredingen' schuldig maken.

Het adventure maakt gebruik van multiple choice vragen. Je moet zelf kiezen uit 3 tot 4 zinnen die je kunt gebruiken en de ervaring moet leren op welke manier je welke personen moet aanspreken. Het is de bedoeling dat je jezelf voorziet van een computerdeck waarin je romchips kunt plaatsen. Eén van deze chips kun je meteen in het begin van het spel bemachtigen: een Cops Talk chip. Aktiveer je deze, dan kun je sommige personen misleiden door als politieagent te praten en informatie los te peuteren. Andere personen zullen juist niet reageren omdat zij niets met de politie te maken willen hebben.
Een aantekenblok is echt noodzakelijk want meteen al bij het begin van het spel wordt je overvoerd met tips, adressen en codes die je allemaal moet noteren voor later gebruik.
Verder draait het spel om geld want veel informatie en computeronderdelen zul je moeten kopen, de boetes zijn ook niet mis, en -waar halen ze het vandaan- om tijdelijk geld te bemachtigen kun je lichaamsdelen verkopen. Deze worden dan vervangen door 'cheap plastic replacements' die echter een beperkte levensduur hebben. De originelen kun je uiteraard weer terugkopen, maar dat kost meer dan het bedrag wat je er voor gekregen hebt.

Dat het spel moeilijk is mag wel blijken uit het feit dat wij er, ondanks herhaaldelijk SAVEn en het uitproberen van diverse tips niet in geslaagd zijn het eerste straatje uit te komen. We zitten nog steeds opgescheept met ons pandbrieje waarvoor we het computerdeck zouden moeten terugkrijgen van ene 'Shin' en met de Cops Talk chip kunnen we ook niet veel verder komen. Dit spel schreeuwt om tips van andere spelers (wie weet meer?).

De diskette kunnen overgezet worden naar een ander formaat of naar harddisk, maar het spel is beschermd d.m..v een codeschijf. Zonder deze schijf is het spel niet te spelen.
Het beeld is redelijk, maar het spel is zeer doordacht en moeilijk. De besturing (het spel werkt ook met een muis) is goed en de bewegingen zijn soepel. De muziek is aardig maar geluidseffecten kom je weinig tegen. Alleen geschikt voor de doorzetters.

BEELD:	***
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***

DON'T GO ALONE



Accolade.
PC: IBM/Tandy. 5.25"
CGA,EGA,TANDY 16 COLOR.
384k -IBM TANDY 3000,4000
512k -TANDY 1000.
Ad Lib & CMS Sound Boards
Prijs: FL. 99,=

DON'T GO ALONE wordt geleverd op twee 5,25" diskettes, maar het is mogelijk kopieën te maken op 3,5" of op harddisk. De "Off-disk copy protection" bestaat bij dit spel uit een "Spirit Finder", een kaart waarop codes voorkomen, die opgegeven moeten worden alvorens men kan gaan spelen.

OP SPOKENJACHT.

Het gegeven van dit spel doet zeer sterk denken aan "Ghostbusters": een groep van vier paranormaal begaafde personen wordt losgelaten in een oud spookhuis, dat bewoond wordt door figuren als -uiteraard- spoken in alle maten en soorten, ratelslangen, mummies, dolende zielen, slijmpies, vleermuizen en andere engerds. Eén troostende gedachte houdt je op de been: in dit huis kun je niet doodgaan, je kunt er alleen maar knettergek worden.
Het doel van het spel is het vinden van The Ancient One. Hij is degene, die met één oogopslag je grootvader het gekkenhuis in hielp, dus het is aan jou om je beter voor te bereiden dan opa destijds. Om The Ancient One te vinden moet je maar liefst 10 verdiepingen van het huis verkennen, waar je geconfronteerd wordt met geheime gangen, mysterieuze kamers en teleports. Elke verdieping heeft zijn eigen raadsels, die je moet oplossen en overal zijn items te vinden. Intussen kom je om de haverklap vijanden tegen, die je experience geven, maar van wie je ook voorwerpen krijgt, mits zij verslagen zijn. Als je wegvlucht of als je zo'n monster niet snel genoeg verslaat, raak je voorwerpen kwijt.

DON'T GO ALONE is helemaal menugestuurd en werkt met muis en/of keyboard. Dit verloopt allemaal zeer soepel. Bovendien zijn er nog diverse F-toetsen, waarmee je een snelle selectie kunt maken uit de leden van de groep.
In het begin kun je de groep samenstellen, die zoals gezegd uit 4 personen bestaat: een technicus, een chemicus, een dokter en een avonturier. Per persoon heb je keus uit 4 figuren met elk andere karaktereigenschappen. Ook kun je de personen desgewenst een andere naam geven.

Is de groep naar wens, dan kunnen ze op pad gaan. Je krijgt dan de kamer van het huis te zien, waar men zich op dat moment bevindt met daaromheen de vier groepsleden met foto, naam en twee balken met de hoeveelheid angst en concentratie. Degene, die de leider is, wordt aangegeven met een oplichtende rand om de foto. Angst wordt veroorzaakt door vijanden en dan zie je het balkje steeds geler worden. Als iemand een bepaalde grens heeft bereikt, is hij of zij zo gek van angst, dat er niet meer mee te vechten is en dan is het gewoon afwachten, tot het balkje vanzelf weer terugloopt. En als alle leden van de groep overmand zijn door angst, wordt de hele groep naar een ander deel van het huis getransporteerd.

Concentratie is nodig voor het samenstellen en gebruiken van chemische formules. Dit is een element, dat dit spel zo apart maakt. Buiten het vechten met wapens kunnen er ook formules gebruikt worden. Deze staan opgeschreven in een notitieboekje, dat elk groepslid bij zich heeft en waarin maximaal 25 formules kunnen voorkomen. Dit kunnen formules zijn om monsters te verslaan, maar er is er bijvoorbeeld ook een, waarmee je een plattegrond van de verdieping, waar je bent te zien krijgt. Terwijl je rondloopt in de kamers en gangen, krijg je hiervan op de "automap" een klein gedeelte te zien.
Als je pas begint, is alles donker op de kaart. Elk vakje dat je verder loopt, wordt "getekend" op het scherm en als je de hele verdieping hebt gehad, zie je pas wat een uitgebreide doolhoven dat zijn.

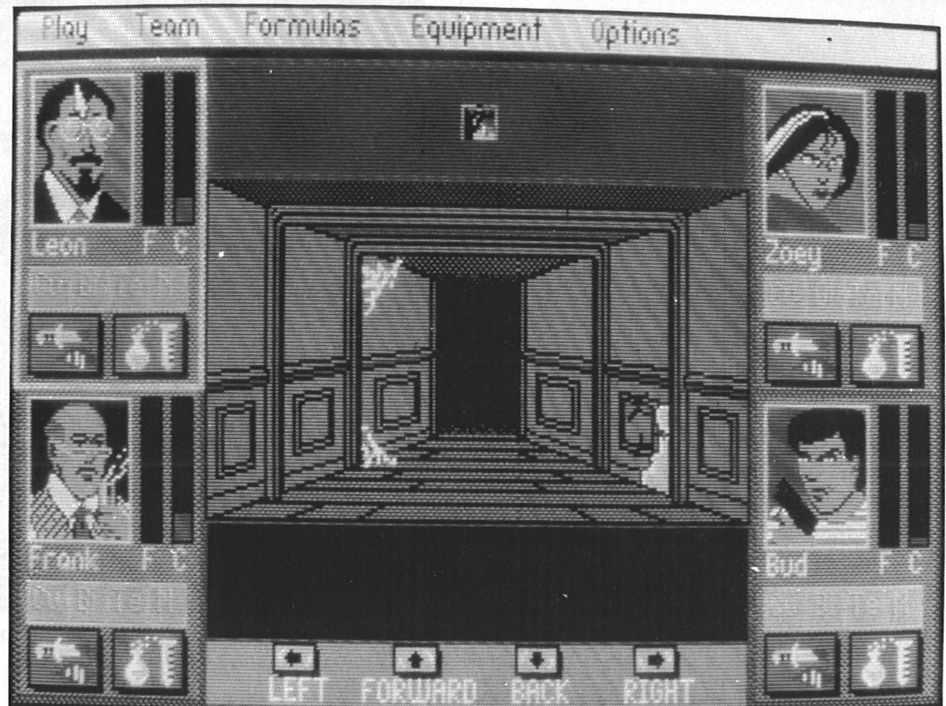
Een gesloten deur kan geopend worden door er gewoon doorheen te lopen, maar voor sommige deuren heb je een sleutel nodig. Er zijn diverse soorten sleutels, die je kunt vinden of veroveren. Bij een confrontatie met een monster is het mogelijk te vluchten, maar om een behoorlijk level te bereiken, is het toch nodig vaak te vechten. Wapens en bescherming liggen door het hele huis verspreid en het is zaak diegene te laten vechten, die of fysiek sterk is of geestelijk, als je liever met formules werkt. Als het gevecht gewonnen is, krijgen alle leden van de groep er experience bij. Net als er tien verdiepingen zijn, zo zijn er ook tien levels: de technicus en de chemicus moeten zich opwerken tot Lords, de dokter tot Mindlord en de avonturier tot Warlord. Pas dan is de groep sterk genoeg voor het eindgevecht met The Ancient One.

Voor het bestuderen van de mogelijkheden met de formules verwijs ik naar de zeer duidelijke handleiding, want dat is behoorlijk ingewikkeld. Als je er echter een tijdje mee gewerkt hebt, krijg je er al doende meer handigheid in en ga je ze ook steeds vaker toepassen.

DON'T GO ALONE is zonder meer een aanrader voor de liefhebbers van adventures, maar ik denk dat degenen, die gewoonlijk niet zulke liefhebbers van dit genre zijn, dit toch ook een leuk spel zullen vinden. Grafisch ziet het er heel goed uit (EGA) en zelfs het geluid is met een gewoon PC-speakertje best om aan te horen. Het scrollen van de beelden loopt heel soepel en het werken met muis en keyboard (vechten kun je bijvoorbeeld niet met de muis) gaat erg lekker.
Echt moeilijk is DON'T GO ALONE niet te noemen, dus de beginnende PC-er kan hier best zijn/haar hart aan ophalen.

JOCELYN

BEELD:	*****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	****



PROHIBITION

PC met 5.25" disk
EGA,CGA,PC 1512,Tandy 1000
Prijs: FL. 19,95.

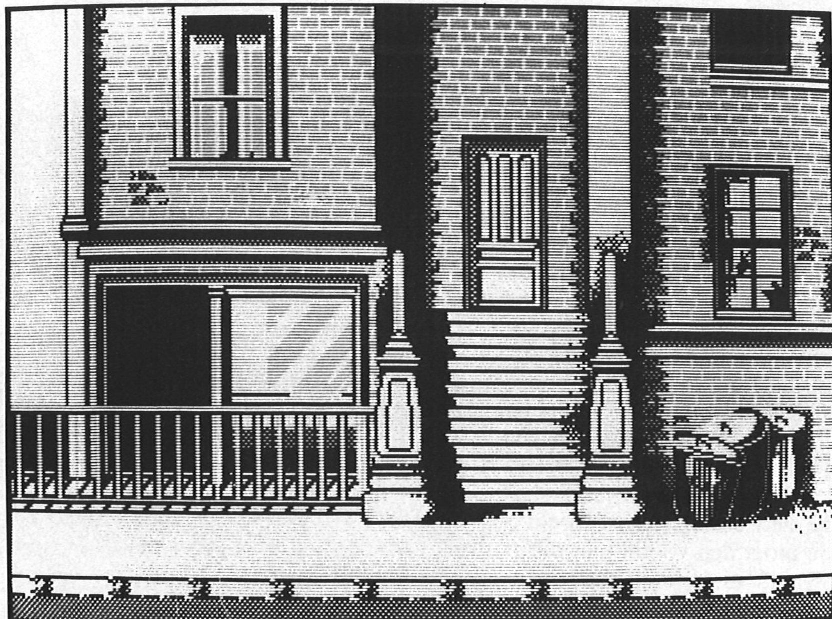
Dit spel is niet nieuw, maar de oude prijs van FL. 59,95 was veel te hoog voor een eenvoudig schietspel. Timesoft heeft Prohibition bij de low-budget software opgenomen en met de nieuwe prijs van FL. 19,95 is dit een heel aardig stukje software voor de schietfanaten.

Het scherm is goed gedetailleerd, maar heeft -ook met EGA- weinig kleur. Op het scherm zie je gebouwen en met een vizier kun je over de gevels, deuren en ramen bewegen. Een indicator geeft met een pijltje aan waar iets te gebeuren staat en het is nu een kwestie van snel je vizier te verplaatsen naar de lokatie waar de New Yorkse gangster tevoorschijn zal komen. Lukt dit, dan kun je hem neerschieten; zo niet, dan wordt jij neergeschoten.
Bij het opstarten van het programma kun je kiezen uit 4 talen voor de beeldschermtekst: Frans, Duits, Engels en Spaans en tevens kun je opgeven of een een snelle computer hebt, zodat het spel iets vertraagd kan worden weergegeven. Dit is wel nodig, want het spel verloopt zeer snel.

Een eenvoudig, maar leuk (en snel) schietspel voor een aardige prijs.

BEELD:	***
GELUID:	**
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	****







KEEF THE THIEF

Electronic Arts.
PC: IBM/Tandy 1000. 5.25"
640k CGA,EGA,MGCA
512k TANDY 16 COLOR.
Ad Lib,Roland & CMS Sound Boards
Min.2 drives of harddisk
DOS 2.11 of
Prijs: FL. 99,=

KEEF THE THIEF wordt geleverd op drie 5,25" diskettes, maar het is mogelijk kopiën te maken op 3,5" of op harddisk. Ook dit spel heeft een "Off-disk copy protection". Bij het opstarten wordt er een kaartspel gespeeld, waarbij je 3 kaarten trekt met namen. De 8 hartpagina's van de handleiding zijn donkerbruin gekleurd (dus niet te gebruiken op een fotokopiëer-apparaat) en daarin moet je de combinatie opzoeken, die met de juiste naam korrespondeert. Dit geeft meteen al een idee van het verdere verloop......

ROMMELIG

Zo op het eerste gezicht heeft KEEF THE THIEF alle ingrediënten voor een leuk adventure: de jonge Keef wordt uit zijn stad verdreven, omdat er niets met hem te beginnen is en hij volgens de Stadsraad alleen maar goed genoeg is om als dief in zijn levensonderhoud te voorzien. Hij wordt met 50 goudstukken gedropt in de jungle in de buurt van een stad met de keus om eerst de wildernis te verkennen en door het verslaan van vijanden aan meer goud te komen of meteen de stad in te gaan en daar zijn geluk te beproeven.

Als we hier een spel testen, gaan we nooit meteen in de handleiding kijken, maar laden we de boel eerst in de computer om een algemene indruk te krijgen van de graphics, het geluid etc. Bij KEEF THE THIEF hoef je dat niet te proberen, want ondanks het feit dat het hele spel menugestuurd is, is er zonder grondige bestudering van de handleiding niet mee te werken.

We hebben in de afgelopen weken al heel wat PC-adventures bekeken, maar KEEF spant de kroon wat gebruiksonvriendelijkheid betreft. Gewoon door de speelvelden lopen is al lastig, want je moet hier je richting bepalen met behulp van een kompas, dat op het scherm als een zwaard voorgesteld wordt. Naast dat zwaard staat in een rondje de richting, bijvoorbeeld S voor Zuid. Je moet dan vooral niet rechtdoor lopen, want dan ga je juist de tegenovergestelde richting op. Een kwestie van wennen, maar echt lekker speelt het niet.

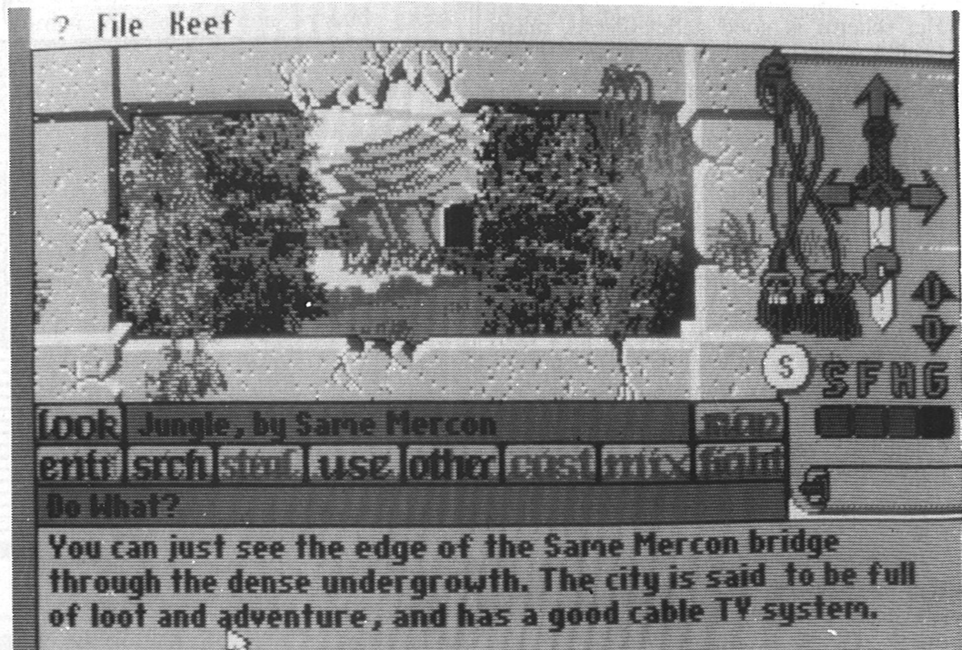
Verder is het hele scherm vergeven van de windows, waaruit je diverse mogelijkheden kunt kiezen en ook dat zit erg rommelig in elkaar. Als je in een gevecht verwikkeld raakt, krijg je weer een ander beeld te zien met een "viewer", waarin je zelf als wit stipje en je tegenstanders als oranje stipjes te zien zijn. Je moet dan met een wijzertje in de richting van de tegenstander(s) draaien, waarna je met een beetje geluk kunt gaan vechten. In het begin ben je al verslagen, eer je ze goed en wel gevonden hebt.

Alsof het nog niet verwarrend genoeg is, kan KEEF ook nog spells mixen. Zover ben ik als beginneling nog niet gekomen, dit kan pas wanneer je een spell boek in handen hebt gekregen. Daarvoor kom je weer in een ander menu terecht en moet je de twee pagina's, die dit gedeelte in de handleiding innemen, wel uit je hoofd kennen.

Grafisch ziet dit spel er redelijk tot goed uit, terwijl de muziek uit het PC-speakertje nogal jengelig klinkt. Zelf hoef ik het verder niet te zien; ik hou best van een moeilijk adventure, maar dit gaat me iets te ver. Voor de liefhebbers, die uitgekeken zijn op het "makkelijke" werk, is KEEF THE THIEF misschien nog wel aantrekkelijk.

JOCELYN

BEELD:	****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	***
PRIJS:	***



HEROES OF THE LANCE

U.S. Gold
PC/Tandy
CGA,EGA,VGA
3x5.25" Disk
Prijs: FL. 89,50

Dit arcade adventure komt van S.S.I. (Strategic Simulations Inc.), een softwarebedrijf dat gespecialiseerd is in adventures en simulatiespellen. De meeste software van dit bedrijf is van hoge spelkwaliteit; de grafische afwerking is zeer verschillend.
Heroes Of The Lance wordt geleverd op 5.25" diskettes, maar is over te zetten naar 3.5" of harddisk, want er wordt gebruik gemaakt van een 'off disk copy protection': codes moeten uit de handleiding worden gehaald om het spel op te starten.

Meteen na dit opstarten krijgen we schitterende beelden van de diverse adventure figuren die het spel kent. Het zijn bewerkingen van gedigitaliseerde foto's en dit geldt ook voor het gebouw vlak voor het begin van het spel. Het spel zelf heeft minder grafische kwaliteiten, de figuren zijn in kleur, de achtergronden veel minder.

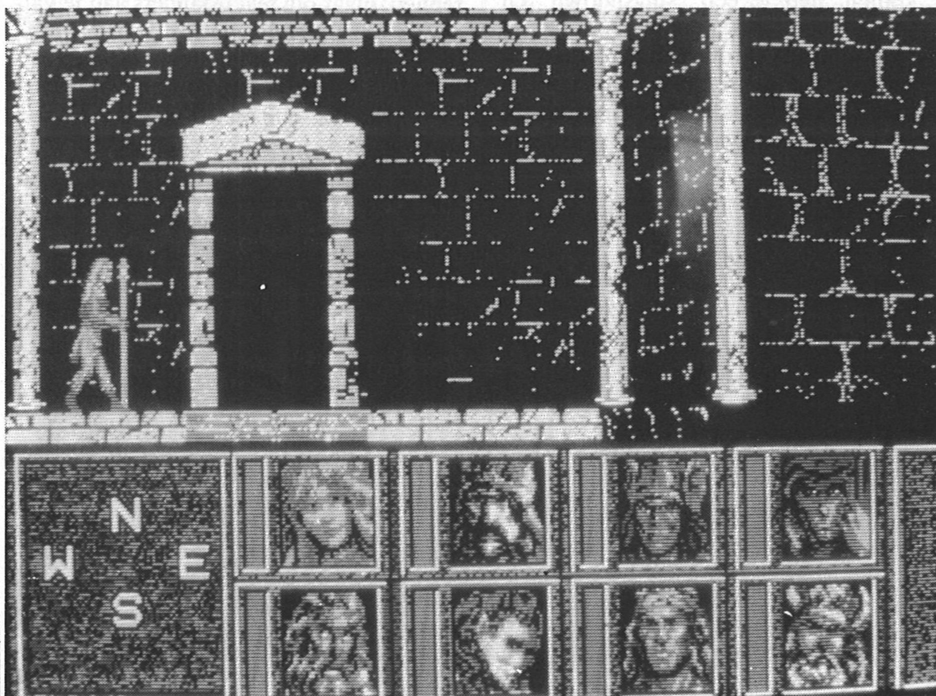
Bestudeer eerst de handleiding voor de bewegingen, het selecteren van de figuren, het gebruiken en overdragen van items etc. etc. en speel eerst een paar oefenspelletjes om de toetsen en de menu's goed onder de vingers te krijgen want tijdens het spel heb je niet veel tijd om te experimenteren.
Je groep bestaat uit Fighters, Wizards en andere adventure figuren met elk hun specifieke eigenschappen. Gevonden -of bij een gevecht verkregen- voorwerpen zul je over de juiste mensen moeten verdelen, want een magiër kan niets beginnen met een strijdbijl en een soldaat kan geen magische spreuken gebruiken. De doorgewinterde adventurer herkent inmiddels alle bekende ingrediënten van het klassieke adventure. En er komt nog meer bij kijken: meteen bij het begin van het spel blijkt dat het ingaan van een verkeerde richting bestraft wordt met een overmacht aan sterke tegenstanders; ik vrees dan ook dat het bijhouden van een eenvoudige kaart geen overbodige luxe is, temeer omdat er ook een kompas in het spel zit: staat dit kompas in de normale stand (Noord boven) en ga je naar West, dan zal op het volgende beeld Noord aan de rechterkant te vinden zijn; speel je zoiets voor het eerst, dan zul je hieraan even moeten wennen.
Saven van het spel moet op een aparte datadisk, de scores worden echter op de speldisk ook bijgehouden.



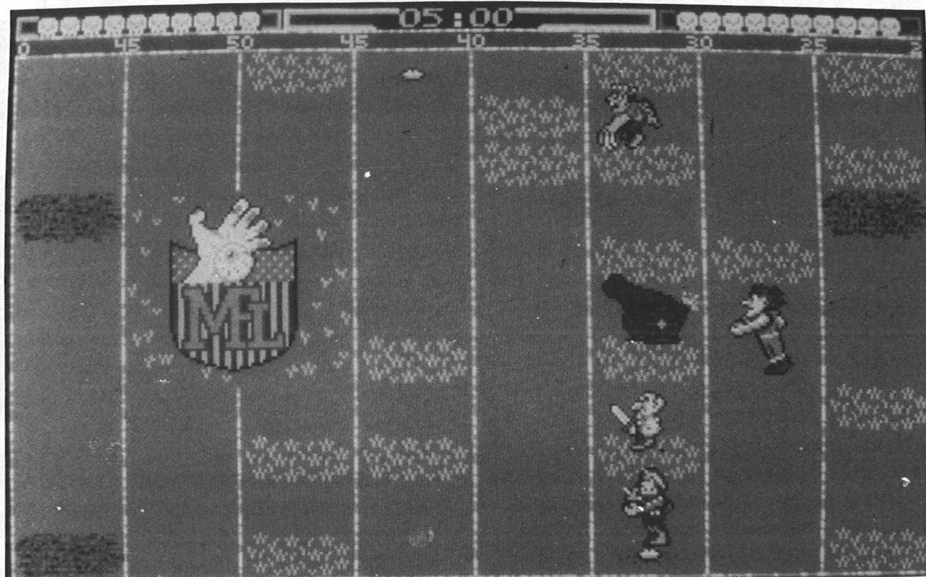
De figuren bewegen redelijk en het scrollen van de achtergrond gaat enigzins schokkerig. Het vechten is een puzzel: welke tegenstander moet je met welk wapen (of magic) raken en waar? Vrijwel altijd zul je na een gevecht met magische spreuken gewonde leden van je ploeg moeten genezen en zelfs als ze vrijwel dood zijn kun je ze nog oppeppen. Dit moet echter zeer snel gebeuren, want als er eenmaal een grafsteentje staat op de plaats van de persoon kun je niets meer doen. Buiten het vechten moet je nog rekening houden met vallend gesteente in de kerkers.

Al met al een goed en lastig spel met redelijke beelden en aardige geluiden. Je zult het spel voorzichtig moeten opbouwen en vaak saven; in het wilde weg maar een eind vechten levert helemaal niets op.

BEELD:	***
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***



GRAVE YARDAGE



Activision.
PC: IBM/Tandy. 3.5" + 5.25"
CGA,EGA,VGA (in EGA emulatie)
TANDY 16 COLOR.
512k + kleurenmonitor.
Prijs: FL. 99,=

GRAVE YARDAGE wordt geleverd op twee 5,25" diskettes en tevens is er een 3,5" diskette in het pakket bijgesloten. De diskettes zijn niet beveiligd, wel moet een vraag, die betrekking heeft op de handleiding, beantwoord worden voordat men kan gaan spelen.

FOOTBALL OP ZIJN IDIOOTST.

Dit is een aktiespel voor de sportliefhebbers, die de sport niet zo heel erg serieus nemen. Het gaat hierbij om het spelen van wedstrijden van Amerikaans football, dat niets met voetbal te maken heeft. Nu heeft het met het echte football ook niet zoveel te maken, behalve dan dat de "spelregels" erop gebaseerd zijn.
In Grave Yardage speel je namelijk met een team van allerlei monsters: dwergen, trollen, elven, tovenaars enz. De scheidsrechter is een doodskop en de bal is een soort oog.
De bedoeling van football is, dat de partij die de toss wint, de bal vangt die (in dit geval met een kanon) het veld ingeschoten wordt en daarmee naar de andere kant van het veld rent. Als het je lukt om met bal en al over de streep van jouw gebied te komen, heb je een "smashdown" en krijgt je team 100 punten. Als het je lukt..... want je wordt gehinderd door de tegenpartij, die je in Grave Yardage desnoods helemaal total loss mag rammen, want in dit spel mag alles, wat in normale sportwedstrijden niet toegestaan is.
Verder bestaat het speelveld niet gewoon uit gras, maar er zijn ook modderpoelen, waardoor je niet zo snel kunt lopen en hier en daar liggen landmijnen en als je daar op trapt, kun je helemaal niet meer lopen. Dan krijg je zelfs strafpunten, omdat je het speelveld hebt bevuild met rondslingerende lichaamsdelen.

Het klinkt allemaal erg leuk, zoals het hier en in de handleiding beschreven wordt, maar in de praktijk valt het nogal tegen. De CGA kleuren zijn niet bepaald fraai, maar de EGA (tevens VGA) graphics wel. De bediening met het toetsenbord is vrij lastig: met de numerieke toetsen kun je het team over het veld laten rennen, maar om tegenstanders aan te vallen of je te verdedigen moet je de SHIFT-toets gebruiken in combinatie met een cijfertoets en dan is het nog niet helemaal duidelijk, wat er precies gebeurt. Of het werken met joystick makkelijker gaat, kan ik niet beoordelen.
Een groter nadeel vind ik de traagheid van dit spel. Als de scheidsrechter op zijn fluitje heeft geblazen en er een mededeling op het scherm verschijnt, duurt het lang eer er weer iets ingeladen wordt. Dit schijnt echter met meer aktiespellen op de PC het geval te zijn.

Een positief aspekt is dat het geluid en de geluidseffekten voor een PC-spel zeer acceptabel zijn.

Om dit spel goed te kunnen spelen is een grondige bestudering van de handleiding wel een vereiste. Het is mogelijk om met standaardwaardes te werken, maar je kunt ook zelf teams samenstellen en kiezen uit diverse tegenstanders.
Grave Yardage kan gespeeld worden door één speler tegen de computer of met twee spelers tegen elkaar, waarbij één van de spelers met joystick kan spelen of allebei op het toetsenbord.
De grondbeginselen van dit Monster Football zijn wel duidelijk, maar tijdens het spelen komen er allerlei insiders termen op het scherm, waaruit je een keuze kunt maken en die begrijp je waarschijnlijk toch wat beter, als je van de spelregels van het echte football op de hoogte bent.



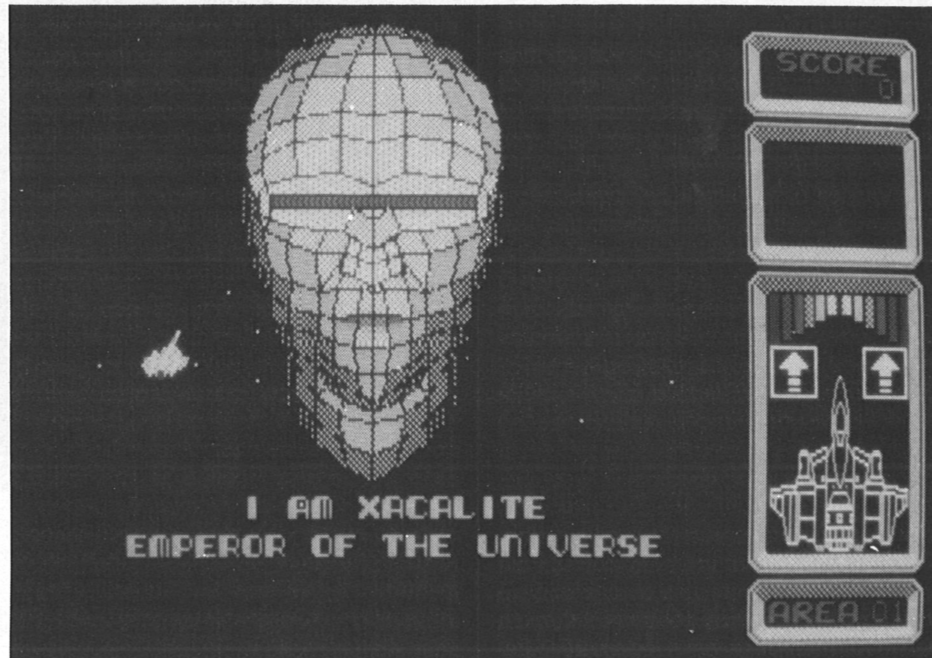
Voor de liefhebber dus......

JOCELYN

BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***

SILPHEED

SIERRA ON-LINE.
PC 512K min. 8Mhz.
3.5 + 5.25 diskettes.
CGA,EGA,MCGA,VGA
en Tandy Graphics.
Optional:
music boards en joystick.
Prijs: FL. 109,=



Eerst was de PC alleen voor zakelijk gebruik. Arcade spelletjes werden op deze PC's niet gespeeld, wel adventures en enkele simulatiespellen. De PC begint tegenwoordig steeds vaker de plaats van de homecomputer in te nemen zodat de behoefte aan aktiespellen steeds groter wordt. De adventures en simulator spellen hebben al een heel hoog peil bereikt, maar op het gebied van arcade is er voor de PC weinig te vinden en als het er is gaat het om trage spellen.... totdat je er Japanse programmeurs bijhaalt met hun enorme ervaring op dit gebied. Sierra deed dit en kwam met SILPHEED van Game ARTs, gemaakt door de makers van THEXDER; geen onbekende bij de MSX-ers. Nu ook op de PC de kwaliteit van de speelhal in de huiskamer (of op het kantoor).

VGA en EGA blijven uiteraard mooier, maar dit spel moet het niet van de fraaie kleurtjes hebben zodat het op CGA ook prima te spelen is. Het spel begint met een introverhaal en als je even geduld hebt komt na deze introduktie een demo; echt op z'n Japans dus. Sierra heeft er werk van gemaakt want het verhaal is in goed Engels, iets dat we op de MSX zelden tegenkomen. Vervolgens kun je aan de slag gaan.

Het spel heeft 20 levels en een eindronde terwijl dit hele schietfestijn in 3-D is uitgevoerd. Silpheed is razend snel en zeer moeilijk, ondanks het 3-D gebeuren, en bewijst meteen dat spellen met een hoge snelheid best mogelijk zijn op de PC.
Na elke ronde kun je 'docken'. Je vliegt dan een ruimteschip binnen waar je reparaties kunt uitvoeren en -als je genoeg geld hebt- een ander wapen kunt kopen. Je hebt vluchten in de ruimte, boven oppervlakten van planeten en in het binnenste van vijandelijke schepen. Dit laatste is zeer lastig vanwege diverse barrières en laserbeams. Bij deze eerste vluchten in de ruimte kun je items, zoals een 'shield' of extra 'speed' bemachtigen. Zomaar in het wildeweg schieten heeft geen zin, want dan kom je een volgende ronde niet door, je zult goed moeten uitkijken, flink items moeten verzamelen en vooral niet verzuimen de 'bonustoestellen' te vernietigen. Deze vijandelijke toestellen leveren enorme bedragen op zodat je extra wapens kunt kopen en dat heb je echt allemaal nodig, anders kom je niet verder dan ronde 3 of 4. De items zitten verstopt in GOLANS, die zeer sterk lijken op asteroïden dus in het begin vlieg je je regelmatig te pletter.
Als je vaak bent geraakt door tegenstanders gaat de schade je vliegkwaliteiten beïnvloeden: je toestel gaat schokkerig over het scherm en is moeilijk bestuurbaar; heel goed gedaan!

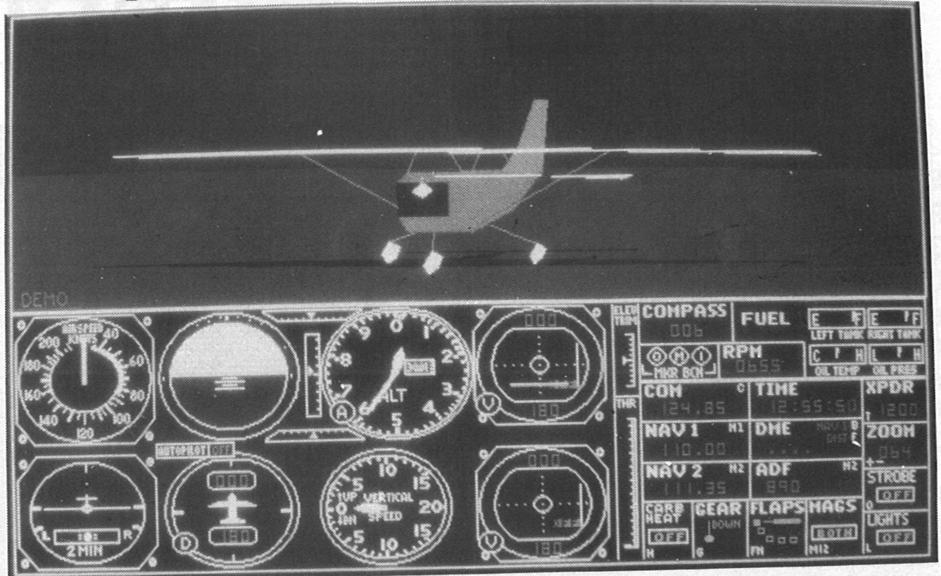
Het beeld is 3-D, en zoals bij veel van dit soort spellen voornamelijk lijnwerk. De beelden zijn goed maar hebben niet veel kleur en het scrollen gaat mooi en soepel. De tegenstanders zijn zeer fraai gemaakt en draaien razend snel om je heen. Vanaf level 3 gaan deze tegenstanders met lasers op je schieten en dit geeft bij gebruik van VGA en schitterend effect. Bij dit spel hoort uiteraard geluid en ook hier weer kwaliteiten die we zelden tegenkomen op de PC. Het geluid doet aan speelhalautomaten denken. Muziek is er ook maar deze is gelukkig uitschakelbaar, want deze muziek is erg storend tijdens het spel. Wil je je in alle stilte concentreren, dan kun je de geluidseffecten ook uitschakelen. Het spel wordt automatisch geSAVEd en je kunt het spel later verder spelen op het level waar je het de laatste keer hebt gespeeld of met de hoogste ronde die je ooit hebt gehaald. De handleiding bevat enkele nuttige tips en wordt tevens gebruikt voor de off-disk protection: je moet bij het begin van het spel de naam van het getoonde ruimteschip opzoeken en invoeren.

Op PC gebied een uniek spel en dus een aanrader voor de liefhebbers van aktie. Als verwende MSX-ers kon ik dit spel zeer waarderen ondanks het ontbreken van de vele kleuren die andere spellen voor de PC de laatste tijd zo aantrekkelijk maken. We hebben de gegevens van de doos nog even getoetst en inderdaad heb je minimaal een XT met 8 Mhz. nodig. Op een lagere snelheid wordt het spel te traag.

BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	****

Microsoft Flight Simulator v 3.0

PC: min. 256K
5.25" of 3.5" disk.
DOS 2.0 of hoger.
CGA,EGA,VGA,Herc.,PS/2
Werkt ook met mouse/joystick.
Prijs: FL. 149,50



Het beeldscherm bij deze flightsimulator is vergeven van de metertjes en klokjes (analoog en digitaal) waardoor dit programma er eigenlijk alleen goed uitziet op een scherm (plus kaart) met een hoge resolutie. Een perfect beeld wordt dan ook verkregen bij VGA en EGA met minimaal 640x350 pixels; EGA 320x200 is matig en CGA is gewoon lelijk. Hercules (720x348) voldoet ook goed, al mis je de kleuren wel heel erg.

De Microsoft Flightsimulator is een echte vluchtsimulator: puur vliegen op de instrumenten en het zicht vanuit de cockpit en weinig poespas met bommen gooien of vijandelijke vliegtuigen neerhalen. Daar staat tegenover dat dit programma -zowel de simulator als de grafische weergave- uitstekend is. Dat laatste laat bij veel simulators nogal eens te wensen over.

Het pakket bevat een diskette, een ruim 200 pagina's tellende handleiding, een 'quick reference guide' en een pakket met landkaarten, waarop de 118 verschillende vliegvelden te vinden zijn, waaruit je een keuze kunt maken. Je kunt gebruik maken van 3 toestellen: een Cessna, een Business Jet en een Ace uit de eerste wereldoorlog. Je kunt alleen vliegen of met meerderen, gekoppeld via een modem en het programma heeft diverse (pull-down) menu's en schermen voor diverse aanzichten.

Net als vliegen in een echt vliegtuig moet dit worden voorafgegaan door een flinke studie. Wel of geen muis, je hebt vrijwel het gehele toetsenbord nodig om het vliegtuig, de menu's en de schermen te kunnen gebruiken. Zomaar even het programma in de drive stoppen en beginnen is er niet bij, maar voor die haastige lieden heeft het programma een zeer uitgebreide demo waar je een flinke poos naar kunt zitten kijken.

Heb je een harddisk of -nog beter- een ramdisk (daar moet dan wel een vol 3.5" schijfje op kunnen) dan is het aan te raden deze te gebruiken omdat het tussentijds inladen van stukjes programma steeds een korte onderbreking in het beeldverloop geeft.

Zo goed als het grafische gedeelte is, zo zwak is het geluid. Nu is de PC al geen koploper in muziek en geluid, maar om nu een tweemotorig straalvliegtuig hetzelfde geluid te geven als het propellor-reklametoestel vind ik iets te mager.

Je moet een echte liefhebber zijn van flightsimulators om dit pakket te kunnen waarderen. Ben je zo'n 'freak' dan heb je met deze Microsoft Simulator één van de beste programma's in handen.

BEELD:	*****
GELUID:	*
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	****

OMEGA

PC/TANDY 256K.
CGA/EGA/HERCULES.
Tandy Graphics.
5.25" of 3.5" diskettes.
Prijs: FL. 119,=

Omega is geen spel maar een softwarepakket. Behalve de diskettes en wat reklamemateriaal vind je in de doos een Reference Guide, een New Personnel Orientation Guide en het Cybertank Engineer's Handbook van maar liefst een paar honderd pagina's. Met dit pakket kun je tankslagen simuleren, slagvelden ontwerpen, tanks ontwerpen en gevechtssituaties programmeren. Je hebt diverse mogelijkheden om de veldslag te bekijken (o.a. vanuit een satelliet) en voor het ontwerpen van veldslagen, strategie en situaties heb je een soort programmeertaal tot je beschikking. Het programma installeert zichzelf aan de computerconfiguratie, werkt met pull-down menu's en als je bezig bent heb je het idee dat je met een spreadsheet- of DTP programma zit te werken.

Je koopt zo'n pakket, je gaat enige dagen (en nachten) de handleiding bestuderen, vervolgens ga je wat oefenen en na een weekje weet je een klein beetje wat je allemaal kunt (en niet kunt) doen met dit programma. Als ik dit zou doen zou ik waarschijnlijk vele pagina's vol kunnen schrijven over Omega, doch zou de rest van dit blad erg wit zijn. Dit is een programma voor liefhebbers van simulatiespellen die eens iets anders willen en veel vrije tijd hebben.

Ben jij zo iemand en ken je dit spel dan houd ik mij gaarne aanbevolen voor een nadere omschrijving en uitleg om in de volgende Software Gids te plaatsen.

Wat ik wel vast kan zeggen is dat het spel grafisch goed is met redelijk geluid.

BEELD:	****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	*****

INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE

Lucasfilm Games.
IBM PC & 100% compatibles
Prijs: FL. 119,=

INDY -THE GRAPHIC ADVENTURE wordt geleverd op zes 5,25" diskettes, maar het is mogelijk kopiën te maken op 3,5" of op harddisk. De "Off-disk copy protection" is bij dit spel helemaal waanzinnig: een z.g. "translation table", waarop in 4 delen 26 keer met rode letters "Indiana Jones and the Last Crusade" staat geschreven en waarbij een rood venstertje wordt geleverd. Als je door dit venstertje de tekst bekijkt, bevinden zich onder de rode tekst een soort hiëroglyphen in lichtblauw, die je moet intikken om te kunnen beginnen met het spel. Volgens de handleiding heb je deze tabel tijdens het spelen ook nog nodig.



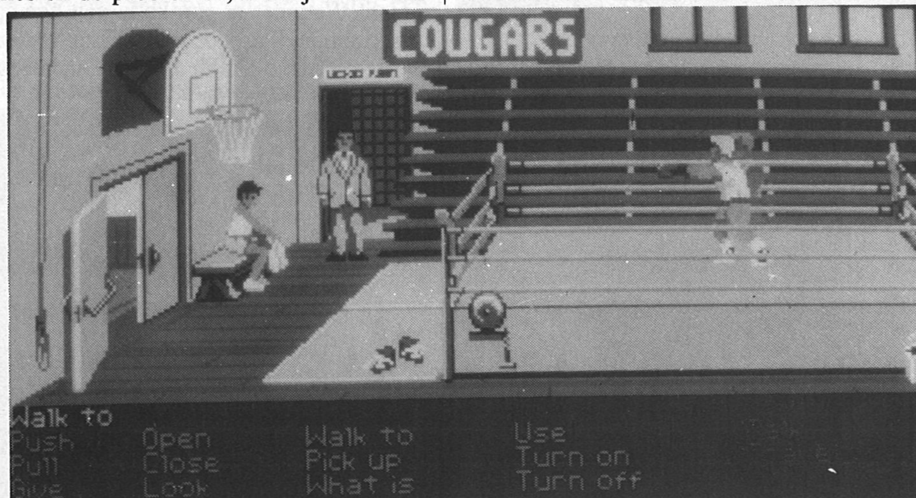
NET ALS IN DE FILM?

Nee!
Dat dacht ik in eerste instantie ook en aangezien ik een tijdje geleden de film heb gezien in de bioscoop, ging ik meteen als een gek aan het spelen.
Uiteraard had ik beter moeten weten, want commerciéle jongens als Lucasfilm brengen heus geen spel uit, waarbij je klakkeloos het verhaal uit de film na moet spelen. Er komt meer bij kijken......

Het is beter eerst de doos te bekijken, al is het alleen maar voor de fraaie foto van de heren Harrison Ford en Sean Connery en deze daarna te openen. In de handleiding valt vervolgens te lezen, dat je als Indy-fan, die alle films heeft gezien, inderdaad het verhaal na kunt spelen, maar dat er nog verschillende andere mogelijkheden zijn. Eigenlijk is het de bedoeling van dit adventure, dat jij beter bent dan Indiana Jones en de problemen, die hij in de film tegenkwam, op je eigen manier oplost. Je hoeft daarvoor de film niet eens gezien te hebben, want een korte inhoud van het verhaal is in de handleiding opgenomen.

Uit de handleiding blijkt duidelijk, dat de makers van dit spel zich niet alleen richten op de filmfreaks, maar dat men ook de computergebruiker wil bereiken, die gewoon een leuk adventure wil spelen. En daar is men zonder meer in geslaagd: dit spel is geschikt voor alle adventure liefhebbers, zowel de beginners als de gevorderden.

Wat de graphics betreft, ziet alles er heel goed uit en het thema van de film is herkenbaar (zelfs op mijn PC). Het verhaal begint op de universiteit, waar Dr.Jones Jr. werkt. De handleiding geeft hierover wat tips, zoals wat je bijvoorbeeld in de gymzaal moet doen. Zelf was ik niet verder gekomen dan wat boksen met een sparring partner, maar het blijkt dat er heel wat meer te beleven is in dat zaaltje.
In die gymzaal zie je al, dat Indy, the Last Crusade niet alleen maar bestaat uit animatie, maar dat er ook aktie in voorkomt. Volgens de foto's op de doos is dat ook het geval in Slot Brunwald, waar je tegen Nazi's moet vechten om eruit te komen. Ook moet je op een gegeven moment een vliegtuig besturen, terwijl Pa Jones het machinegeweer bedient.



Over het algemeen is het echter zo, dat je door de speelvelden loopt en daar mensen moet aanspreken of voorwerpen moet oppakken en/of gebruiken. Dit kan door middel van joystick- of toetsenbesturing en werkt zeer prettig. Je hoeft zelf geen commando's in te tikken, want er wordt gebruik gemaakt van een soort multiple choice systeem: alle mogelijkheden worden op het scherm aangegeven en jij kunt daar een keuze uit maken. De makers hebben dit bewust zo gedaan, omdat zij vinden dat je een adventure voor de lol moet spelen en niet helemaal gek moet worden van het zoeken naar een bepaald woord, dat uiteindelijk door de computer wordt geaccepteerd.

Tussendoor komen er episodes voor, waarop je zelf geen invloed hebt en waarin dialogen tussen andere personages met Indy of met elkaar plaatshebben. Uit deze "tekenfilms" kun je tips halen, maar als je vindt dat je ze over kunt slaan, is dat mogelijk door op ESCAPE te drukken.

Samengevat is Indiana Jones & The Last Crusade een zeer geslaagd adventure met weer eens een andere opzet dan de gebruikelijke.

BEELD:	*****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	*****

Installatie PC software

Door de opmars van 3.5" diskettes op de PC wordt steeds meer software geleverd op 3.5" of 5.25" diskettes. Let hierop bij de aanschaf. Ook steeds vaker worden beide formaten diskettes in de verpakking geleverd; makkelijk wanneer op een andere PC wordt overgestapt. Door de komst van de 3.5 disk wordt bijna geen software meer beschermd met een beveiliging op de disk zodat de diskettes makkelijk over te zetten zijn naar harddisk of (nog mooier, mits voldoende opslagcapaciteit) naar ramdisk. Vooral dit laatste bevordert de snelheid bij het tussentijds inlezen van data of grafische afbeeldingen en spaart de leeskoppen bij langdurig spelen. De enkele keer dat software nog beveiligd is op diskette vermelden we dit, daar deze software niet op een ander diskette formaat kan worden overgezet en meestal ook niet met harddisk of ramdisk werkt (sommige taaie rakkers zijn zelfs niet met het COPY II PC Option Board over te zetten).

Iets heel anders is de installatie van de software op de computer. Bij de meeste programma's wordt gevraagd welke grafische kaart wordt gebruikt en verder of een muis, joystick of 'soundboard' wordt aangesloten. Deze software werkt meestal probleemloos, mits de gegevens juist worden ingevuld. Bij ons gaat dit in ieder geval perfekt, ook wanneer in emulatiemode wordt gewerkt (b.v. een VGA kaart in Hercules emulatie en de software op Hercules installeren).
Bij de rest van de spellen wordt vaak automatisch de software ingesteld. Het programma "kijkt" welke grafische kaart aanwezig is en of een muis, joystick of soundboard aangesloten is. Hier gaat de meeste software de mist in. Op onze AT met VGA kaart wordt vrijwel alles goed op de VGA kaart aangepast; in emulatiemode werkt echter minder dan de helft! Op onze XT met EGA kaart wordt alles wel aangepast, doch 75% van de software werkt dan in CGA-mode. De EGA kaart die wij gebruiken (HEGA kaart) wordt niet als EGA kaart herkend! Wie dus, net als wij, bij sommige programma's geconfronteerd wordt met CGA beelden op de monitor terwijl op de doos toch duidelijk EGA en/of VGA vermeld staat weet nu dus waar dat aan ligt. Wie voor dit verschijnsel nog een aardig truukje weet mag het laten weten. Wij houden ons aanbevolen voor oplossingen in deze richting.

Adventures en simulatiespellen

Deze spellen voor de PC hebben inmiddels een zeer hoog peil bereikt en zijn dus zeer moeilijk. Vaak worden deze spellen vergezeld van een fikse handleiding en een goede kennis van de Engelse taal is voor veel van deze software noodzakelijk. Wie deze taal niet zo goed beheerst kan de software met boeken van enkele honderden pagina's voorlopig beter laten liggen.
Wel of niet goed in Engels: de PC software kan zeer lastig zijn en beginners doen er goed aan de spellen, die in onze recensies als moeilijk of lastig worden omschreven, te laten liggen en eerst te beginnen met de wat eenvoudiger programma's. Deze zijn pittig genoeg want echt makkelijke adventures en simulatiespellen -zoals we die kennen voor de MSX-zul je voor de PC nauwelijks vinden (of je moet gaan zoeken naar spellen van enkele jaren geleden). Ondanks onze jarenlange ervaring met adventures (Op de APPLE en de PC) gebeurt het ook ons nog regelmatig dat we bij een adventure binnen een uur hopeloos vast zitten.

Beeld en geluid

Bij onze beoordeling gaan we uit van de beelden op VGA of enhanced EGA (640 x 480 pixels) daar deze resolutie het mooiste resultaat geeft. Uiteraard wordt software die b.v. alleen op CGA of EGA 320x200 werkt op deze resolutie beoordeeld. Wel worden de andere mogelijkheden van de pakketten ook bekeken en wanneer de kwaliteit in een andere grafische mode sterk afwijkt wordt dit bij de beoordeling vermeld. Voor het geluid gaan we af op de kwaliteit van een interne luidspreken met goede weergave (we hebben gekozen voor de UNITRON AT, daar de speaker van deze computer een pittig geluid geeft met zelf nog wat bassen). Bezitters van b.v. een Philips 9100 XT zullen van onze waardering van het geluid niets terug herkennen daar deze computer nauwelijks geluid produceert en in het geheel geen lage tonen.
Een geheel ander verhaal is het geluid via een extra geluidskaart (meerdere kanalen en meerdere octaven) maar hier komen we nog op terug.

PRIJZEN

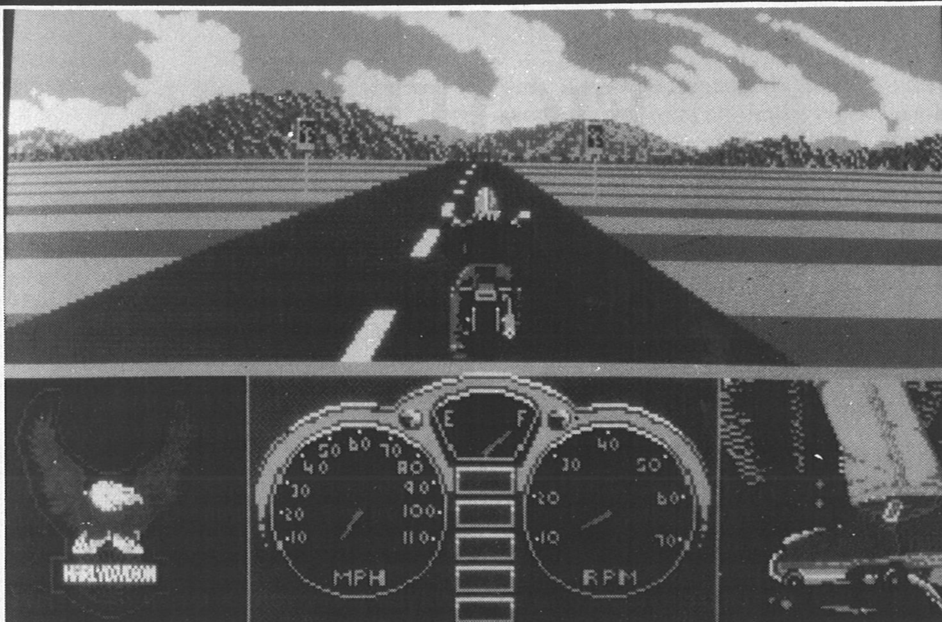
Wij hanteren de prijzen die de importeurs ons opgeven. Sommige software wordt echter via meerdere kanalen geïmpoteerd waardoor prijsverschillen kunnen ontstaan. Wanneer er sprake is van een speciale aanbieding wordt dit bij de recensie vermeld; deze aanbiedingen zijn meestal tijdelijk of zolang de voorraad strekt.

SOFTWARE RECENSIES

Bij de softwarerecensies wordt een beoordeling gegeven met sterren, welke de volgende waarden vertegenwoordigen:

```
***** = ZEER GOED
 **** = GOED
  *** = REDELIJK
   ** = MATIG
    * = SLECHT
```

HARLEY DAVIDSON The Road To Sturgis.



Mindscape.
PC/Tandy: 640Kb.
Diskettes 5'25".
CGA/EGA/MCGA/VGA.
Keyboard/mouse/joystick.
Prijs: FL. 109,=.

Dit is een puur arcade spel met enkele adventure invloeden zoals het opvoeren van je kwaliteiten als motorrijder of monteur en het verzamelen van kapitaal. Je begint met een standaard Harley Davidson in een dorp. Hier is een winkel waar je van alles kunt kopen voor de machine en brandstof kunt tanken. Vervolgens ga je op weg naar de eerstvolgende stad. Onderweg kun je slippen over plassen olie, botsen met auto's of rotsblokken, een bekeuring krijgen wegens te hard rijden en gestrande automobilisten een lift geven. Dit rijden gaat zeer natuurgetrouw en de motor heeft maar liefst 5 versnellingen, iets wat we bij homecomputers zelden tegen komen. (Op onze MSX rijden we met Porsches en Ferrari's met 2 versnellingen).

Eenmaal in het volgende dorp kun je weer aankopen doen en bijtanken, maar je hebt uiteraard geld nodig en dit kun je verdienen door aan de plaatselijke wedstrijden mee te doen. Elk dorp heeft z'n eigen 'event' zoals slalomrijden, heuvelklim en enkele mij onbekende wedstrijden. Voor deze laatsten zul je even moeten oefenen en een woordenboek raadplegen.

Zo ga je van stad naar stad en voer je je motor -en je eigen kwaliteiten- op tot je een 1e klas motorrijder en monteur bent met veel geld en een super Harley davidson. Al met al een heel aardig spel met leuke beelden en aardig geluid. Het spel is iets te makkelijk en te duur. Krijg je voor de PC vaak schitterende pakketten voor ca. FL. 100,=, maar dit keer slechts 2 diskettes (5.25) en een dun z/w boekje. Het spel heeft een off-disk protection en kan dus vanaf de harddisk of ramdisk geladen worden, iets dat aan te bevelen is gezien de vele laadopdrachten die het spel bevat.

BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	***
PRIJS:	**

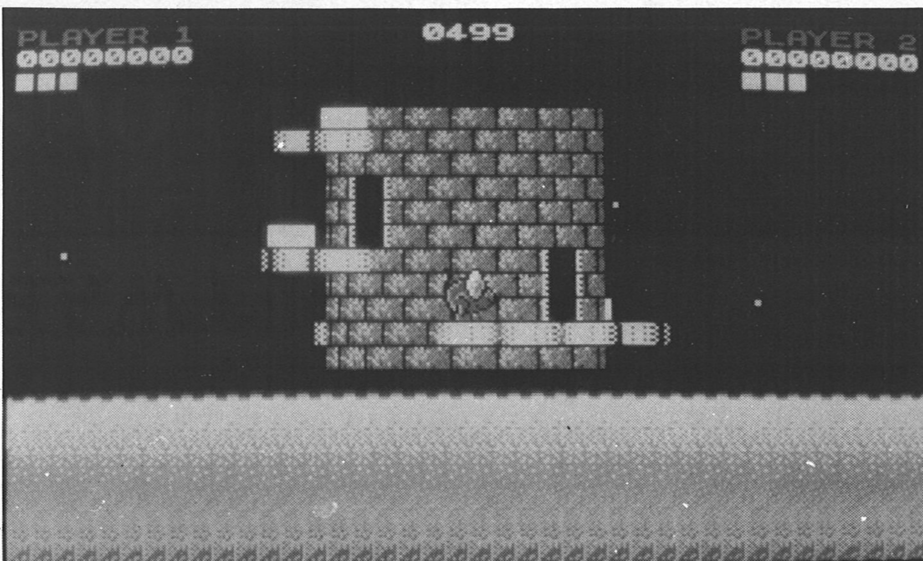
NEBULUS

HEWSON
PC/Tandy.
5.25" diskettes.
CGA/EGA, joystick/keyboard.
Prijs: FL. 89,50

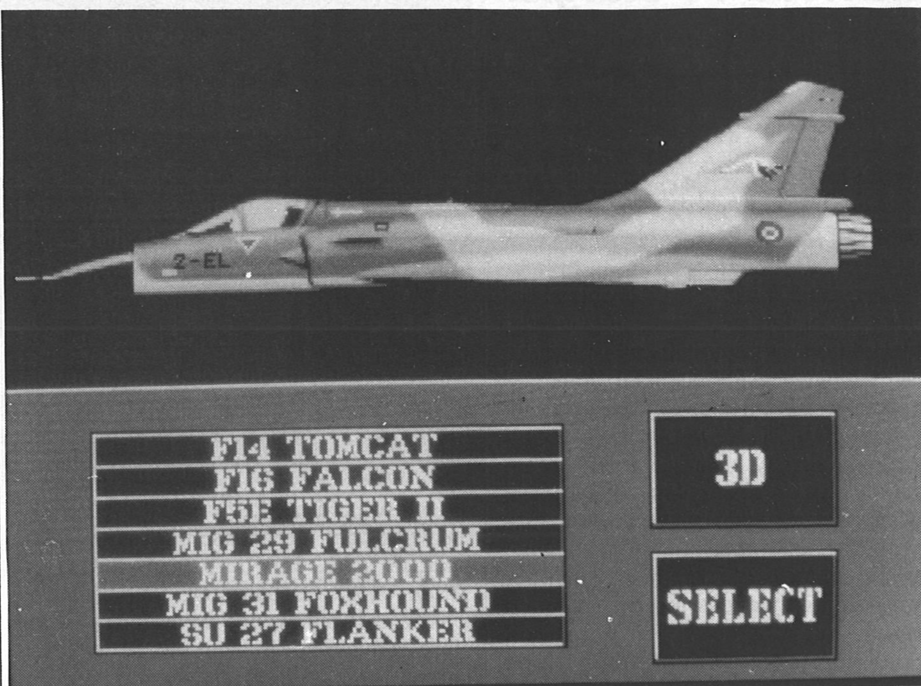
Nebulus is in Duitsland populair geworden doordat het spel op de TV bij een wedstijd werd gebruikt. In Nederland is dit spel nauwelijks bekend en dat is jammer, want het is één van de weinige goede 'platform' spellen voor de PC; een speltype waarmee je op de homecomputers wordt doodgegooid.
Het spel is geschikt voor CGA en EGA en voor elk type scherm wordt een aparte diskette geleverd met een pittige bescherming zodat het spel niet over te zetten is naar 3.5, harddisk of ramdisk.

Alles draait (letterlijk) om een toren met deuren, liften en trappen. Je moet in deze roterende toren naar boven zien te komen waarbij je wordt gehinderd door stuiterende ogen, draaiende kruizen, veel andere enge monsters en hindernissen zoals muurtjes. Op sommige dingen kun je schieten, maar voornamelijk moet je de tegenstanders ontwijken. Het spelen met het toetsenbord is lastig omdat niet de cursortoetsen worden gebruikt. De muziek is zeer goed en regelbaar in snelheid, een uniek grapje. Wel is deze muziek veel te zacht. Het beeld is goed op zowel EGA als CGA en de geluidseffecten zijn leuk. Een heel leuk spel (ook geschikt voor 2 spelers) dat vlot verloopt en flink lastig is. In dit genre een gunstige uitzondering op de PC. Een aanrader voor de liefhebbers.

BEELD:	***
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	***
PRIJS:	***



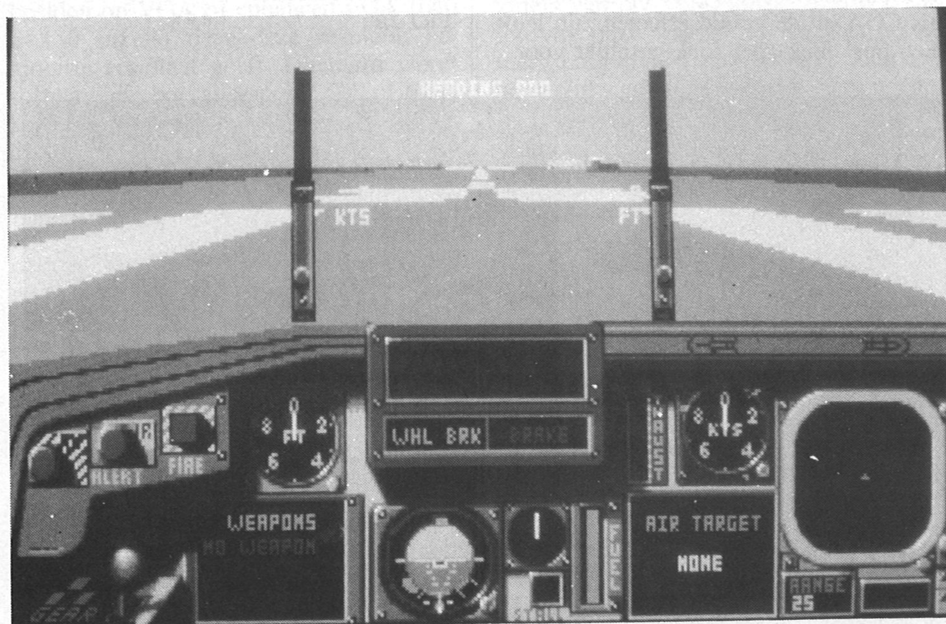
FIGHTER BOMBER



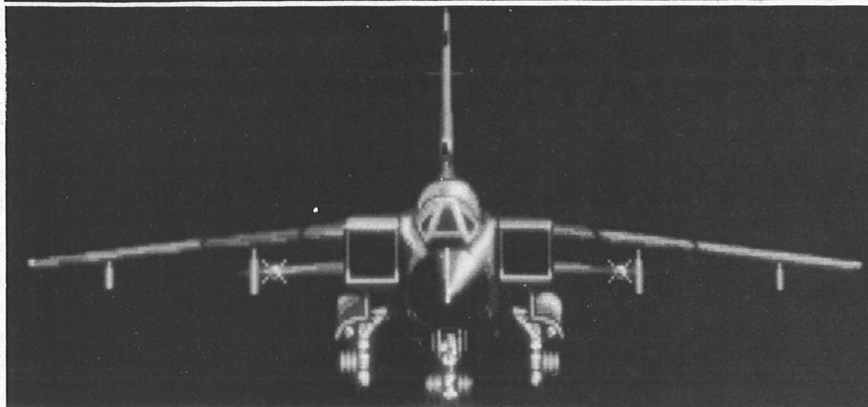
Activision.
5.25" diskettes.
CGA,EGA,VGA,Hercules.
Prijs: FL. 129,=.

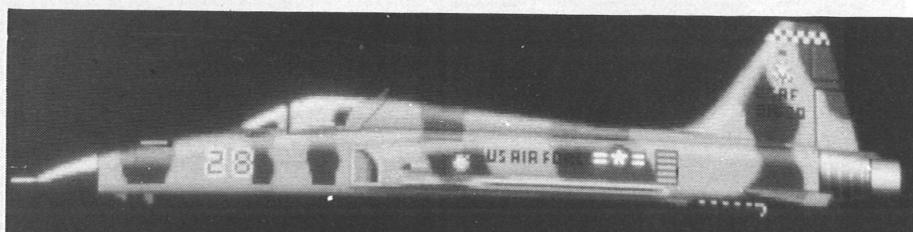
Na enkele jaren vrijwel niets anders op het beeldscherm te hebben gehad dan spellen voor de MSX valt mijn mond elke keer weer open als ik de kwaliteit van de spellen (vooral de adventures en de simulatiespellen) voor de PC onder ogen krijg. Wat nog meer opvalt is de enorme flexibiliteit van de simulatiespellen. De eigen inbreng is enorm zodat veel variatie mogelijk is. Fighter Bomber, van Activision, is hier een zeer goed voorbeeld van. Meteen al bij de installatie kun je kiezen uit 3 soorten plattegronden van eenvoudig tot zeer gedetailleerd, 2 bedieningen van de vliegtuigen: moeilijk en zeer moeilijk en een zicht wat varieert van goed tot slecht. Dan kan het programma overgezet worden naar werkdisk, harddisk of ramdisk waarbij de gamedisk altijd bij het opstarten in een diskdrive moet zitten als 'keydisk', want op deze diskette zit een beveiliging. Alleen met de werkdisk het programma opstarten is niet mogelijk. Voor elk type monitor is een aparte diskette aanwezig (CGA/Hercules, EGA en VGA) waarbij moet worden vermeld dat dit spel ook echte hi-res VGA kwaliteit op het beeldscherm tevoorschijn brengt en niet een veredeld EGA beeld geeft. In emulatiemode geeft het programma wat problemen en onze VGA kaart werd niet herkend. Het install-menu geeft echter aan hoe je een grafische mode kunt forceren en met de gegeven opdracht konden we toch VGA kwaliteit krijgen terwijl het programma -ondanks installatie op VGA- om een EGA disk vroeg. CGA en Hercules konden we niet uit onze kaart persen zodat we hier geen beoordeling over kunnen geven.

Bomber is menugestuurd en kan bediend worden met keyboard, joystick of muis. Tussentijds omschakelen van b.v. muis naar keyboard blijft mogelijk. Je kunt zelf kiezen met welk vliegtuig je wilt vliegen en wat voor toestel je als eventuele tegenstander in de lucht wilt tegenkomen. In de handleiding vind je een overzicht van alle vliegtuigen en hun kwaliteiten en op het beeldscherm kun je deze toestellen allemaal bekijken alvorens je een keuze maakt. Als extra grafisch grapje kun je de toestellen niet alleen in 2-D (zoals op de foto's) zien, maar ook in 3-D, waarbij het toestel helemaal rondom wordt getoond. Ook de bewapening -en hun plaats op het toestel- kun je bekijken voordat je een keuze maakt. Vervolgens kun je aan je eerste opdracht beginnen en deze moet je geheel volbrengen voordat je aan een volgende kunt beginnen. Zo'n opdracht bestaat uit: opstijgen, het doel vinden en vernietigen, terugkeren en landen. Dat laatste is -in het begin- het moeilijkste onderdeel van het spel. Heb je alle opdrachten gehad (16 in totaal) dan ben je enige weken verder, maar nog lang niet uitgespeeld, want dan heeft dit pakket de mogelijkheid zelf opdrachten te ontwerpen: doel (gronddoel of luchtdoel) selecteren, route invoeren, evt. tussenstops om te tanken opgeven, vliegtuig kiezen, bewapenen etc.



Het spel heeft zeer veel schermen. In de cockpit kun je voor, achter links en rechts kijken, je kunt een satellietbeeld krijgen van de omgeving en je kunt een beeld krijgen vanuit de verkeerstoren van de luchthaven waarop je je zelf kunt zien komen aanvliegen en evt. te pletter slaan op de landingsbaan (je snapt al dat dit mij heel wat keertjes overkomen is, maar ja,



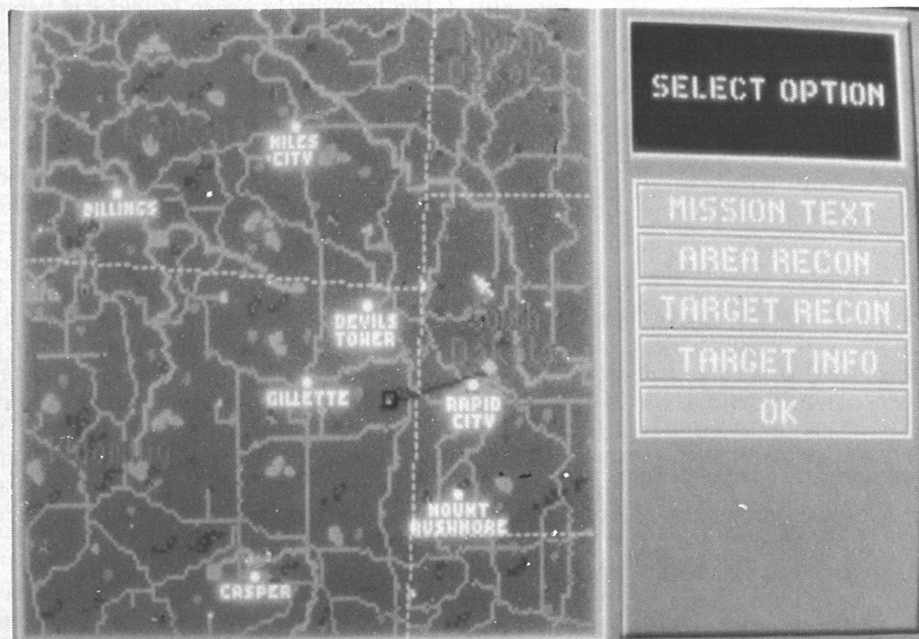


tot nu toe heb ik op de MSX alleen maar in dubbeldekkertjes met bromfietsmotortjes gevlogen).

De handleiding vertelt veel over de vliegtuigen en hun bewapening, maar weinig over het spel. Je zult zelf moeten leren vliegen en de metertjes, radar wapens enz. moeten leren bedienen. Mij is dit in één avond en een gedeelte van de nacht aardig gelukt. Wat mij betreft had deze handleiding wel wat meer informatie over het spel mogen geven. Het heeft mij zeker 2 uur gekost om te ontdekken hoe ik een gronddoel -anders dan alleen met het zicht vanuit de cockpit- kan selecteren en hoe ik met de radar moet werken.

Ik kan nu vliegen, de kaart vanuit de satelliet enigzins begrijpen en ik heb zowaar mijn eerste gronddoel kunnen vernietigen. Landen is mij -zoals al eerder vermeld- nog niet gelukt zodat ik nog steeds pilootje rozenwater ben. Als simulator is het spel erg goed want de snelheid van de vliegtuigen (allen supersonische jets zoals de F-15E, MiG27, en andere snelle monsters) wordt zeer goed weergegeven en je ziet je tegenstanders dan ook razendsnel aan je voorbij gaan. Waanzinnig veel stuurwerk en regelmatig op de 'afterburner' trappen is nodig om deze gasten te ontwijken; aan een luchtgevecht kan je dan ook voorlopig maar beter niet beginnen.

De kaarten zijn goed en alle beelden zijn zeer fraai. Het geluid is wat magertjes, maar je kunt niet alles hebben. Echt mooi is dit spel alleen op VGA, op EGA is het ook wel mooi, maar de plattegronden worden wat minder omdat veel details verloren gaan. De spelkwaliteit is op alle systemen erg goed maar je moet wel van luchtgevechten en snelle vliegtuigen houden en zeker het geduld hebben om flink te oefenen en te leren kaartlezen. Ik ben -tot nu toe- geen liefhebber van dit soort spellen geweest, maar door deze PC versies ga ik nu toch wel twijfelen. Ik vrees dat dit spel, waar ik mij moeilijk van heb kunnen losmaken, zeer verslavend is voor de liefhebbers en dat geldt niet alleen voor 'Bomber'. Ook de andere simulutiespellen zijn zeer uitgebreid en heel erg goed (TANK: The MI Abrams Tank Simulation en 688 Attack Sub zijn erg sterke programma's en hier ook goede voorbeelden van) maar ik heb dit spel genomen om wat extra aandacht aan dit soort pakketten te besteden.



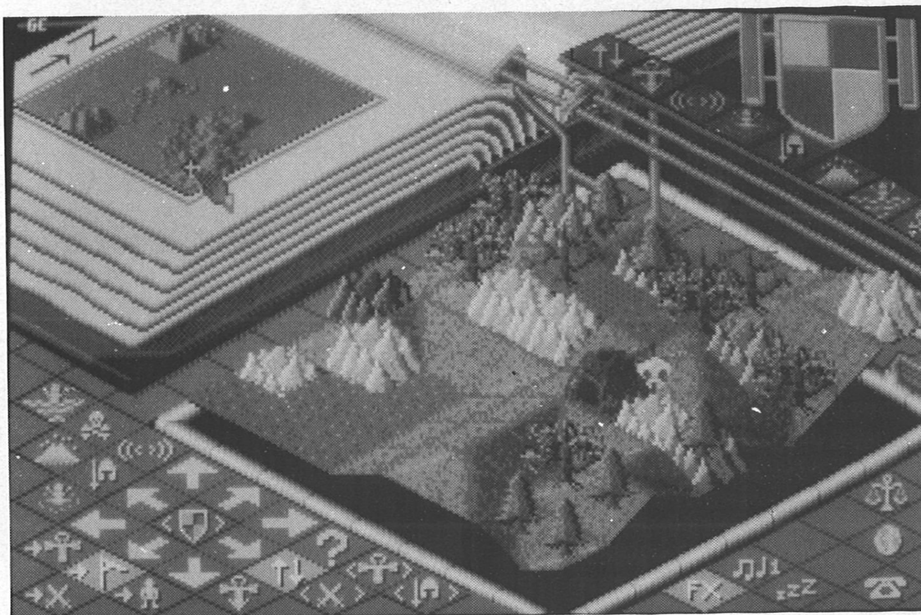
In de VS gaan dit soort spellen als warme diskettes over de toonbank en in Engeland is de belangstelling ook niet gering. In Nederland wordt bij spellen -vooral bij PC en andere systemen die in eerste instantie voor zakelijk gebruik zijn bedoeld-meteen gedacht aan Pac-Man, Q-Bert en andere leukigheidjes, bestemd voor de kinderkamer. Wat dat betreft lopen we nog flink achter en ik daag iedere PC-er, die zo'n mening heeft over spellen, uit om eens een adventure of simulator te proberen. De programma's die in dit blad als 'goed' of 'zeer goed' zijn omschreven zullen veel van deze achterblijvers heel wat benauwde uurtjes bezorgen, want veel van deze software is heel wat lastiger om onder de muis te krijgen dan een database of een spreadsheet programma.

Ik ben in ieder geval zeer onder de indruk van wat er -vooral in de VS- wordt gemaakt op dit gebied en ik vind het jammer dat ik redacteur ben, want net als ik een programma leuk begin te vinden en er aardig mee uit de voeten kan heb ik voldoende informatie om een recensie te schrijven en moet ik weer aan het volgende programma beginnen. Aan ECHT spelen kom ik -helaas- niet toe, maar dat probleem had ik met de MSX software ook al.

BEELD:	*****
GELUID:	**
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	***
PRIJS:	****

Buck R. Ogers.

POPULOUS



Bullfrog.
IBM PC, XT/TANDY 1000
HERCULES,CGA,EGA,TANDY,VGA.
384k MIN./DOS 2.0 of
Ad Lib & ROLAND MT-32
MUIS & KL.MON. AANBEVOLEN
Prijs: FL. 89,=

POPULOUS wordt geleverd op één 5,25" diskette, maar het is mogelijk kopiën te maken op 3,5" of op harddisk. De "Off-disk copy protection" houdt in, dat je uit de reference kaart de naam van een wereld op moet geven, die korrespondeert met een op het scherm afgebeelde vlag.

STRATEGISCH ADVENTURE.

Wat mij na enkele weken recenseren opvalt aan de software voor de PC, is dat er zo'n enorme verscheidenheid aan spellen is. POPULOUS is ook weer zo'n voorbeeld van een origineel spel, dat je eigenlijk nergens mee kunt vergelijken.
Het gaat erom werelden te veroveren, waarvan er zo'n 500 opgeroepen kunnen worden. Wie dat nog niet genoeg vindt, kan ook nog zelf in de "Custom" mode eigen werelden ontwerpen.
Als je pas begint, kun je echter beter eerst in de "Tutorial Mode" spelen om het spel en de taktieken te leren kennen. Pak de handleiding er maar bij en lees die zeer aandachtig door, terwijl je de aanwijzigingen opvolgt, die daarin gegeven worden.

De wereld waarin je terecht komt, wordt bevolkt door de Goeden en de Slechten. Als je tegen de computer speelt, ben jij de leider van de Goeden, die als symbool de Ankh hebben (een soort kruis met ronde bovenkant, die in meer adventures voorkomt). De slechterikken hebben ook zo'n symbool: een grote doodskop. In het speelveld zie je een opengeslagen boek, Book of Worlds genaamd, waarin met een wit vierkantje de plaats aangegeven staat, waar jij je op dat moment bevindt. Daarvan wordt onder het boek een 3-dimensionale deelvergroting afgebeeld, waarin je kunt bouwen, vechten enz.
Jouw mensen worden aangegeven door blauwe stippeltjes, terwijl de rode puntjes de tegenstanders zijn. Rechtsboven bevindt zich de Manna balk, die aangeeft hoeveel je bevolking voor je verdiend heeft. Alle mogelijkheden links van de pijl op die balk kun je gebruiken.

Je begint in een makkelijke wereld, waarvan het oppervlak bestaat uit grasland. De Blauwen zijn met z'n drieën en datzelfde geldt voor de Roden. De bevolking kan zich vestigen op vlak land. Als er slechts 1 vakje glad is, kan men er alleen maar een tentje neerzetten, terwijl op een heel grote oppervlakte een kasteel neergezet kan worden. Zo kun je de bevolking laten toenemen.
Rondom de deelvergroting bevinden zich ikonen (grafische symbolen voor diverse aktiviteiten). Het eerste symbool op de Manna balk (pijltje naar boven + pijl naar beneden) kan geaktiveerd worden door op het betreffende ikoon te klikken met de muis. Met de linker muisknop verhoog je het oppervlak en met de rechter verlaag je het. Op die manier kun je bergen maken of het land in water veranderen. Elke klik verlaagt je voorraad manna, dus vooral in het begin moet je zuinig zijn hiermee.
Rechts zijn er nog enkele ikonen, waarmee je de muziek en de geluidseffekten kunt aan- of uitzetten, een pauzemogelijkheid en een ikoon, waarmee je het spel kunt laden of wegschrijven (bij gebruik van diskettes moet hiervoor een blanco disk gebruikt worden).

Nadat je een behoorlijke bevolking hebt opgebouwd, wordt het tijd eens naar de tegenpartij te kijken, want die zijn net zo hard aan het bouwen als jij. Dat doe je door op de grote kaart de rode puntjes aan te klikken. Met het symbool "Plaats Ankh" kun je de Ankh bij een vijandelijk gebouw neerzetten (mits genoeg Manna) en dan het bevel "Kom naar Ankh" geven. Jouw leider, die te herkennen is aan het kruisje, dat hij meedraagt, gaat dan op weg naar de tegenstanders en alle Blauwen, die niet in een huis wonen, volgen hem. Je kunt dan overgaan op het commando "vechten", waarna jouw mensen de Roden gaan aanvallen. In het schild rechtsboven kun je zien, wie op dat moment het sterkst is.

Alle mogelijkheden, die jij kunt benutten, worden ook door de tegenpartij gebruikt, dus als je bij een blauw huis of kasteel een grote doodskop ziet staan, weet je dat de Rode leider (mannetje met doodskop) met zijn vechters op weg is naar jouw nederzettingen. Met de "Shield" optie kun je een schild plaatsen op deze leider (of iemand anders), waarna de verrichtingen van de schilddrager op het scherm te zien zijn.
Ergens in het midden van de Manna balk kun je opdracht geven je leider te veranderen in een ridder, waarna hij blindelings op weg gaat naar de Roden, iedereen op zijn weg uitmoordt en hun nederzettingen in brand steekt. Je kunt dit zo vaak doen, als je wilt.
Je kunt elkaar ook nog dwarszitten door vestigingen te laten overstromen, vulkanen te laten uitbarsten, het grasland in moeras te veranderen enz. De ultieme keus is het "Armageddon", waarbij je Manna balk helemaal vol moet zijn en als je die kiest, gaan beide partijen elkaar te lijf tot de dood erop volgt. Je hebt gewonnen, als alle Roden vernietigd zijn en krijgt dan een nieuwe wereld toegewezen, die qua moeilijkheidsgraad overeenkomt met jouw prestaties tot nu toe. Je kunt dan met die wereld verder gaan of een andere wereld kiezen.

Bij de gegevens bovenaan de pagina staat dat het gebruik van een muis aanbevolen

wordt. Het werken met de muis gaat inderdaad prima, terwijl voor het werken met keyboard 2 pagina's met funktie- en combinatietoetsen in de handleiding staan, dus dat zal niet echt lekker gaan.

Ook aardig bij dit spel is, dat je het met 2 spelers tegen elkaar kunt spelen. Je kunt daarvoor een modem gebruiken of een modemkabel om de seriële poorten van 2 computers met elkaar te verbinden, het z.g. "datalink" systeem. De één vertegenwoordigt dan de Goeden en de ander de Slechten. Hoe deze verbindingen tot stand moeten worden gebracht, staat uitgebreid in de handleiding beschreven.
Verder worden er nuttige speltips gegeven en tevens foutmeldingen uitgelegd, die je kunt krijgen als je zelf werelden ontwerpt.

Populous is een zeer interessant en verslavend spel voor zowel de adventurefreaks als de liefhebbers van strategiespellen. In het begin een beetje moeilijk, maar als je het eenmaal doorhebt, speel je er lekker doorheen.

JOCELYN

BEELD:	*****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	*****

THE COLONY

Mindscape Inc.
PC: IBM PC & 100% COMP.
CGA,EGA,MCGA,HERCULES, AT&T GRAPHICS
640k min.
Joystick, muis, keyboard
Snelle machines sterk aanbevolen
Prijs: FL. 95,=

THE COLONY wordt geleverd op twee 5,25" diskettes, maar het is mogelijk kopiën te maken op 3,5" of op harddisk. Er is geen beveiliging, alleen tijdens het spelen moeten bepaalde codes opgegeven worden, waarvoor een speciale decoderkaart wordt bijgeleverd.

Hier hebben we te maken met een science-fiction adventure, dat zich afspeelt op een ruimtekolonie, Delta 5-5. Als regionale Marshall word je erop uitgestuurd om deze kolonie te onderzoeken, aangezien alle kontakten verbroken zijn en er geen teken van leven meer vandaan komt. Met je ruimteschip maak je een crash landing op de planeet, waar Delta 5-5 gevestigd is en nadat je bij bewustzijn bent gekomen, ga je op onderzoek uit. Je eerste taak is het herstellen van de reaktorkern van het ruimteschip, die bij de landing is beschadigd en als je dat niet binnen een bepaalde tijd doet, duurt dit adventure maar heel kort en vliegt de hele boel de lucht in.

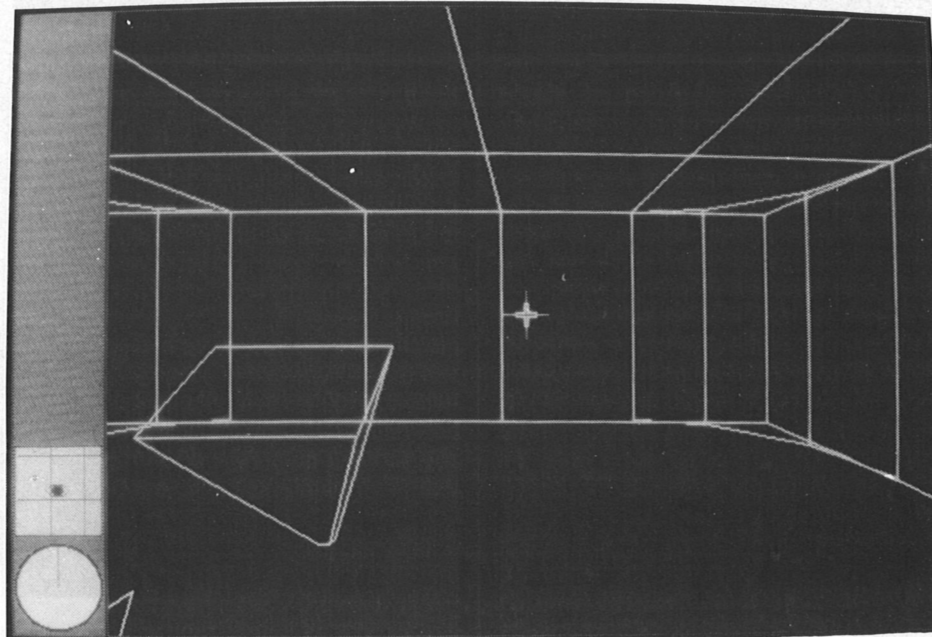
Dit klinkt allemaal erg spannend en het had ook een leuk spel kunnen zijn, ware het niet, dat het geheel grafisch volkomen onaantrekkelijk is. Op de doos staat met veel poeha aangekondigd, dat de 3-D effekten zo levensecht zijn, dat je ze niet van echt kunt onderscheiden, maar als je eenmaal begint te spelen, blijkt dat de tekeningen alleen maar lijntjes zijn. Je loopt door de gangen en kamers van het ruimteschip, wat op zich al een hele toer is, omdat je met een vizier werkt. Dat vizier staat midden in het beeld en als je rechtdoor wilt, moet je je kruisje boven dat vizier zetten en beweeg je je in de gekozen richting. Even wennen, maar erg makkelijk gaat het niet. Ook de voorwerpen in de vertrekken bestaan uit lijntjes, zoals bijvoorbeeld diverse buro's. Pas als je ertegenaan loopt, verandert het beeld in 2-D en zie je een "normaal" plaatje van een buro in zwart-wit.
Het is wel mogelijk om middels één van de funktietoetsen de vlakken te laten inkleuren, maar dan gaat de snelheid van het spel met de helft naar beneden. Buiten het feit, dat de graphics dan nog niet om aan te zien zijn, is er dan op een gewone PC niet meer mee te werken, want alles verloopt dan echt met een slakkegang.
De vermelding, dat een snelle machine (minimaal AT) aanbevolen wordt, staat dus niet voor niets op de doos.

Qua spel is The Colony misschien wel aardig. Ik heb het ruimteschip doorzocht, wat codes gevonden en diverse apparaten geaktiveerd, maar vanwege de traagheid (op mijn XT-tje) en de slechte grafische kwaliteit, hoeft het van mij verder niet meer.

Het recensie-exemplaar voor dit artikel kregen wij ter beschikking van Computer Collectief en daarop staat de genoemde prijs van FL. 95,= vermeld, wat ik gewoon te duur vind voor een tamelijk oud spel (copyright 1988). Van Timesoft hoorde ik, dat deze winkel The Colony vorig jaar in de aanbieding heeft gehad voor FL. 25,= en dat gaat dan nog wel, al zou ik het er persoonlijk nog niet voor over hebben.

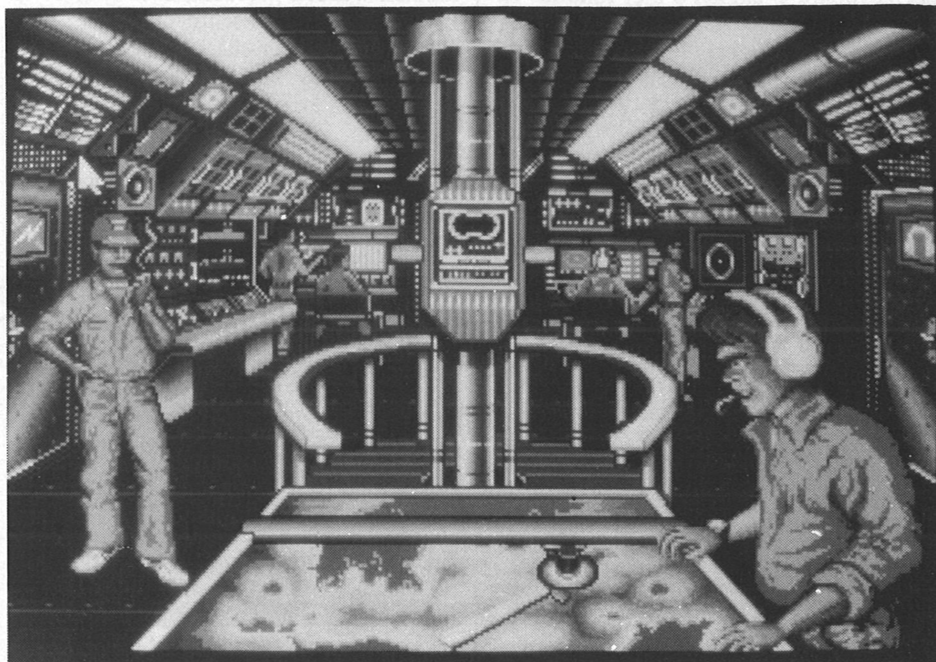
JOCELYN

BEELD:	*
GELUID:	**
SPELKWALITEIT:	*
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	*



PC SOFTWARE

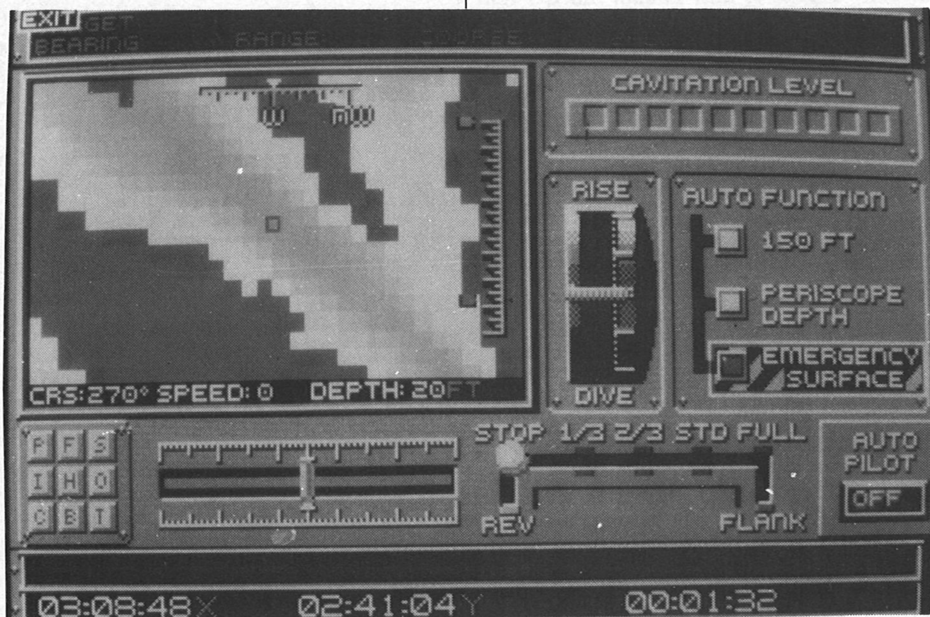
688 ATTACK SUB



Electronic Arts.
PC 384Kb 5.25+3.5 diskettes.
CGA,EGA,Hercules.
VGA,MCGA,PS/2 256 colors.
Opt.: muis, Covox Speech Thing,
Ad Lib Board,
2 spelers via modem.
Prijs: FL. 115,=.

688 Is een duikbootsimulator en qua uitvoering wel het beste spel dat we in dit blad beschrijven. Deze simulator werkt met gedigitaliseerde BEWEGENDE beelden en kan werken met 256 kleuren. In VGA mode met 256 kleuren krijg je dan ook unieke plaatjes. VGA 16 kleuren geeft ook uitstekende beelden en zelfs in EGA is het spel nog redelijk. Bij CGA gaat veel van de kwaliteit verloren en blijft er van de gedigitaliseerde beelden niet veel over. Hercules is daarentegen weer best aardig. Je hebt in deze mode geen kleur, maar door de hoge resolutie ziet alles er toch best acceptabel uit.

Je moet met je duikboot een vijandelijke vloot localiseren en de schepen tot zinken brengen. Je hebt hiervoor een keuzemenu met 10 verschillende opdrachten die variëren van eenvoudig tot zeer lastig en de tijd waarin alles moet gebeuren is beperkt. Vrij spel, zonder opdracht is ook mogelijk. Je kunt dan onbeperkt doorspelen en deze optie is uitermate geschikt om te oefenen. Je kunt het spel spelen met een Amerikaanse of Russische duikboot en 6 van de tien varianten kunnen met 2 spelers worden gespeeld.



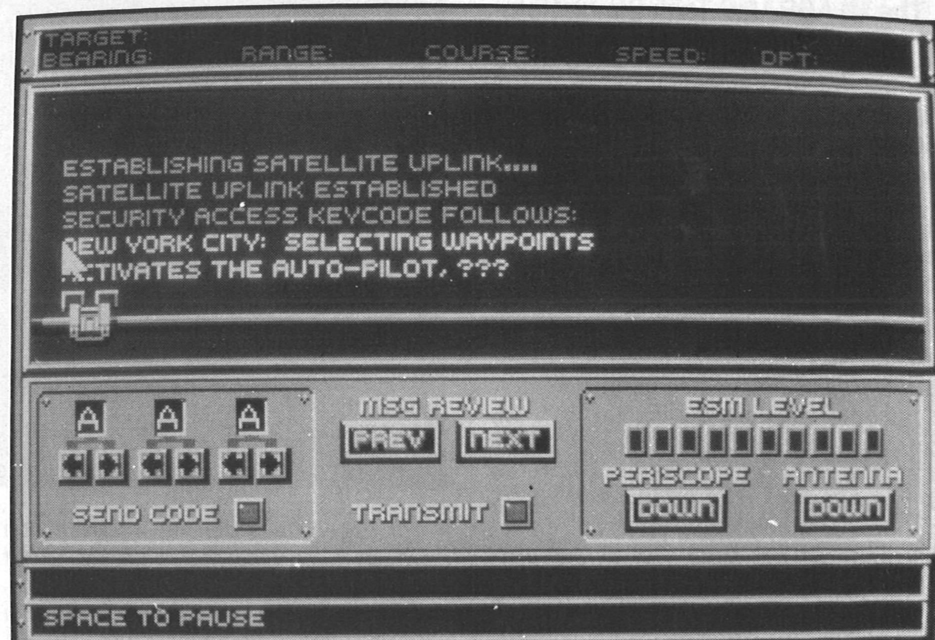
Het is geen druk-op-de-knop spel zoals voor homecomputers, maar een echte simulator; alles moet voorbereid worden: de duikboot op de periscoop diepte brengen, snelheid aanpassen, radar inschakelen, periscoop omhoog, torpedo's laden enz. enz. Bij al deze handelingen krijg je verschillende schermen met controlepanelen en diverse gedigitaliseerde beelden op het scherm met b.v. de bemanningsleden die de opdrachten bevestigen, beelden van de zeebodem of beelden van de periscoop waarop je de vijandelijke schepen ziet varen of draaien om b.v. jouw torpedo's te ontwijken. Uiteraard zit deze vijand niet stil en probeert jou te localiseren waarbij soms helicopters ingezet worden die je met je periscoop ook werkelijk langs- en over ziet vliegen. Sonar, Noisemakers, raketten voor luchtdoelen en alle andere duikbootfaciliteiten zijn ingebakken om het spel zo echt mogelijk te maken.

688 Attack Sub is een echte topper en ook geschikt voor beginners (mits met voldoende kennis van de Engelse taal) daar het spel ook minder moeilijke opdrachten kent. De handleiding is zeer uitgebreid en overzichtelijk samengesteld met voorbeelden van vrijwel alle schermen en bedieningspanelen. De bediening is erg gebruiksvriendelijk want het hele spel kan worden gespeeld met alleen muis of cursortoetsen of in combinatie met de lettertoetsen en verder de funktietoetsen als "quick key's" naar de diverse menu's.

BEELD:	*****
GELUID:	*****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	*****

I.p.v. een lange verhandeling over het spel wil ik dit keer een ander aspekt van spellen voor de PC behandelen, daar dit voor ons geheel nieuw is:
(zie volgende pagina)

SPELEN VIA EEN MODEM.

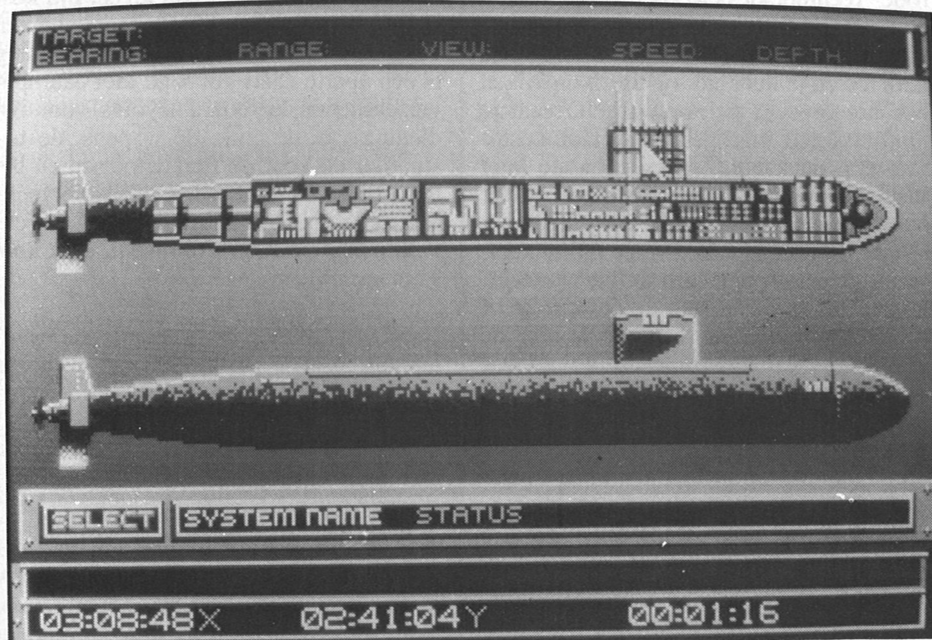


Diverse simulatoren kunnen gespeeld worden met 2 spelers, wanneer zij hun computers koppelen (dit spel en Populous zijn hier goede voorbeelden van). Dit koppelen kan via een modem en een telefoonlijn, hetgeen uiteraard een duur grapje is. Niet alleen kunnen de telefoonkosten fiks oplopen, maar de modems zijn ook prijzig, daar meestal Hayes compatible modems nodig zijn en de heel goedkope modems van MT, Philips en de PTT ('girotel modems') hiervoor niet geschikt zijn.
Veel goedkoper kan het via een netwerk of gewoon thuis (evt. met de buren) via een z.g. NUL-modem. Dit is een kabel die de 2 RS-232 uitgangen van de computers verbindt. De handleiding van 688 Attack Sub geeft zelfs een schema om zelf zo'n kabel te maken, waarbij zowel de 9 pens als de 25 pens connectoraansluitingen weergegeven zijn, zodat een handige doe-het-zelver in staat is zo'n kabel van de benodigde lengte te maken. Hoe lang zo'n kabel mag zijn staat er niet bij vermeld en deze gegevens heb ik ook niet, zodat dat nog even uitgezocht moet worden.
Ook de handleiding van Populous bevat een hoofdstuk over het spelen via een modem, doch de technische informatie is hier minder uitgebreid dan in de 688 handleiding.

Spelen tegen de computer is leuk, maar het blijft een computer dus veel creativiteit kun je niet verwachten. Tegen een ander spelen geeft een hele nieuwe dimensie aan het spel. Elke keer verloopt het spel anders en je raakt niet snel uitgespeeld hierdoor. Het leuke is dat de beide spelers ook een eigen scherm hebben met daarop het interieur van hun eigen schip of b.v. hun eigen helicopter. Zo kun je -bij b.v. een helicoptersimulator- elkaar ook 'zien' als je dicht naast elkaar vliegt. 688 Attack Sub heeft in de radiokamer van de duikboot ook nog een modemscherm zodat je berichten kunt intoetsen en naar je tegenspeler kunt verzenden om b.v. tussentijds spelafspraken te maken.
Populous heeft de mogelijkheid (mits de hardware is aangepast) via de telefoonlijn direkt te communiceren met de tegenspeler.

Deze opties maken veel spellen die deze mogelijkheid hebben heel aantrekkelijk. Onze NUL-modem is onderweg en we zullen zeker hierop terugkomen.
Op dit gebied kunnen we trouwens nog heel wat meer verwachten, daar er in de VS en Engeland al spellen uitgebracht zijn, waar je met 8 personen tegelijk een RPG adventure kunt spelen. Je hebt dan met 7 tegenstanders te maken, die bediend worden door mensen i.p.v. de computer, wat (vooral bij adventures) een totaal ander spel oplevert dan wanneer je tegen een star computerprogramma zit te spelen, waarbij de tegenstanders een toch min of meer voorspelbaar patroon volgen.

ALFRED DEBELS



PC SOFTWARE

TANK

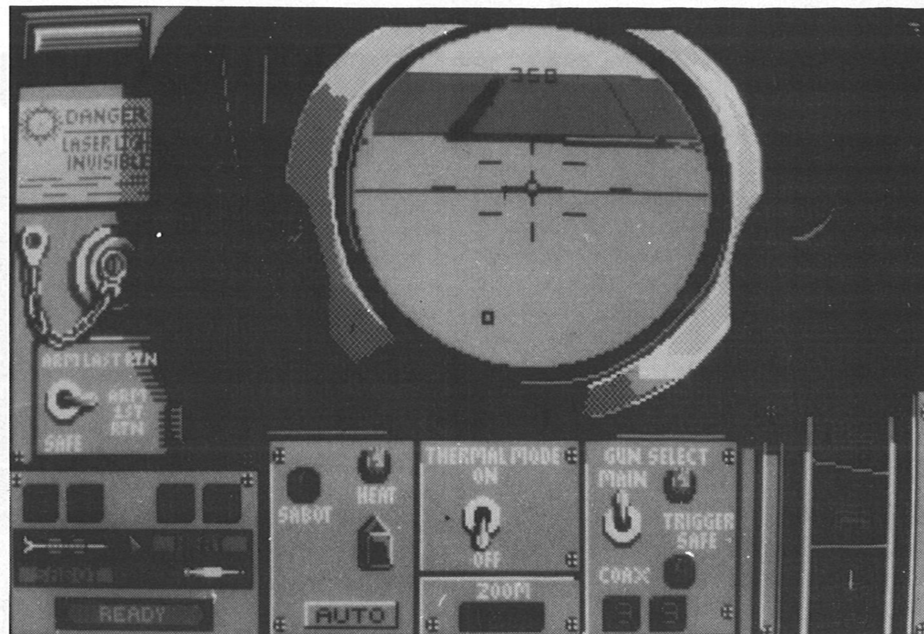
The MI ABRAMS Tank Simulation.

Mirrorsoft (Distr.Europa)
IBM AT of comp./IBM PS/2 30-286 of
EGA (VGA comp.)
640k min.
1,2 MB/5.25" of 3.5" drive
Joystick/keyboard
Prijs: FL. 119,=

Om te voorkomen dat in dit blad alle recensies van simulators teveel op elkaar zouden gaan lijken, meende de hoofdredakteur dat het wel aardig zou zijn om zoiets te laten beschrijven door iemand, die daar de ballen verstand van heeft en dat ben ik dus. In eerste instantie zag ik dat helemaal niet zitten, maar na een oefenronde en het lezen van de handleiding, ben ik behoorlijk bijgedraaid.

TANK is een militaire simulator en ik durf dit nauwelijks meer een spel te noemen en als ik de inleiding van de -160 pagina's tellende- handleiding lees, is dat ook niet de bedoeling van de makers. Bij de gegevens boven staat Mirrorsoft genoemd als distributeur voor Europa, maar aan de produktie van TANK zijn behoorlijk wat Amerikanen te pas gekomen. Het spel en de handleiding zijn gemaakt door Sphere Inc., waarvan Spectrum HoloByte en Tank handelsmerken zijn.

In het voorwoord vinden we interessante informatie. Het programma TANK is gebaseerd op een echt militair netwerk systeem, zoals dat door het Amerikaanse leger wordt gebruikt voor oefeningen in Fort Knox. Dit systeem heet SIMNET. Dit systeem integreert tanks, straaljagers, Apache helicopters en artillerie op een elektronisch speelveld en daarvan is TANK 'n exacte replica.
Dit houdt in, dat in TANK een militaire confrontatie tussen de Amerikanen en de Russen wordt nagebootst, zoals die nu of in de zeer nabije toekomst zou kunnen plaatsvinden.
Spectrum HoloByte spreekt dan ook de hoop uit, dat de trend in de Sovjet-Unie zich zal voortzetten, wat Glasnost en Perestroika betreft. Citaat:
"Na het werken met Sovjetburgers aan TETRIS en WELLTRIS, twee grandioze computerspellen, hebben wij de talenten, creativiteit en de trots van het Russische volk leren waarderen. Waar TANK een militaire confrontatie tussen de Sovjets en de Verenigde Staten simuleert, hopen wij dat deze veldslag alleen op het computerslagveld zal plaatsvinden. Dit spel



wordt opgedragen aan de kinderen van zowel de Verenigde Staten als de Sovjet Unie. Mogen zij in een wereld vol vertrouwen en vrede leven en samenwerken om een betere wereld voor de hele mensheid op te bouwen." Einde citaat.

Maar nou gaan we dan toch vechten!!!!! En daar is volop gelegenheid voor in deze oorlogssimulator, zowel voor de beginner als voor de gevorderde. Voor de beginner is er een "Five minutes to play Tank" kaart bijgesloten, waarin je kunt kiezen voor de eerste opdracht, "Sudden Death" genaamd. Klinkt opwekkend, nietwaar?
Na het opstarten geef je in alle menu's ENTER en kom je vanzelf in het speelveld, waarin jouw tank en de vijandelijke tanks als resp. een blauw rechthoekje en rode rechthoekjes worden voorgesteld. Het blauwe tankje volgt een voorgeprogrammeerde route naar de eerste rode tank toe en je kunt hier rustig zitten kijken hoe het gevecht zich ontwikkelt, maar je kunt ook zelf ingrijpen en de tank besturen, c.q. de kanonnen bedienen. Je kunt inzoomen naar de tank, zodat je op het laatst in plaats van een vierkantje een echte tank ziet en met de diverse funktietoetsen kun je ook binnenin de tank terechtkomen op de plaats van de bestuurder of de boordschutter enz. Dan pas komen de grafische kwaliteiten van deze simulator volledig tot hun recht. Zelfs op mijn PC in EGA- mode zien deze "binnenopnames" er schitterend uit, maar op een AT met high-resolution monitor is de beeldkwaliteit echt om van uit je dak te gaan.
Geluid is nauwelijks aanwezig: je hoort wat gebrom, dat de motor van de tank voorstelt en wat geknetter als de wapens worden afgevuurd. Maar dat is bij dit spel ook niet van belang.

Er zijn drie manieren om deze oorlogssimulator te spelen: vanuit het operationele oogpunt van het bataljon, c.q. de gezagvoerder van het legeronderdeel, op taktiek gericht als pelotoncommandant en tenslotte het meer op aktie gerichte individuele gevecht van de tankcommandant of een bemanningslid. Je kunt deze drie elementen in één spel combineren: de strategie plannen voor jouw legeronderdeel, de taktieken van elk afzonderlijk peloton uitstippelen en tenslotte de vijandelijke tanks zelf aanvallen tijdens de verschillende missies. Vind je het leuker om alleen op strategie te spelen, dan is dat mogelijk en wil je liever alleen maar met je tank rondscheuren, prima.

Voor de bediening verwijs ik naar de handleiding, want het zou teveel tijd kosten om dat allemaal uit te leggen. Om een voorbeeld te noemen: bij de handleiding is een aparte kaart gevoegd met daarop 4 verschillende keyboard layouts voor bediening van de tank, de wapens, de bestuurder en voor de funktietoetsen en het numerieke toetsenbord. Om al die funkties in de vingers te krijgen, ben je al enkele uurtjes verder, voordat je echt kunt gaan spelen.

Dan is er ook nog een aanvullende handleiding, waaruit blijkt dat Tank eveneens via een modem gespeeld kan worden. Alfred heeft dit in zijn eerdere artikel over modemgebruik niet vermeld, omdat dit niet in de eigenlijke handleiding staat.

JOCELYN

BEELD:	*****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	*****

SendFax modemkaart.

Er is er een groot aantal modems te koop met zeer uiteenlopende prijzen en veel van die modems hebben dezelfde mogelijkheden. Het kan echter belangrijk zijn om een modem te hebben dat 'Hayes-compatible' is en werkt met de 'AT- commandoset'. De term 'AT' heeft hier overigens niets te maken met het computertype. Dergelijke modems werken dus ook op XT- computers. Het merk Hayes heeft hiermee echter gezorgd voor een zekere standaard, die ook wordt gehanteerd voor bijna alle software. Om (in de toekomst) geen problemen te ondervinden, lijkt het dus verstandig daar bij aankoop op te letten.

Naast modemkaarten zijn er ook faxkaarten. Deze worden voornamelijk toegepast door bedrijven. Hoewel zo'n faxkaart doorgaans voordeliger is dan een stand-alone fax-apparaat is de prijs toch nog dusdanig dat dit voor particulieren niet haalbaar is. We waren daarom erg verrast toen we bij Time Soft in Amsterdam de SendFax tegenkwamen, een gecombineerde modem/faxkaart met een prijs die nog onder de vijfhonderd gulden (inclusief BTW!!!) blijft.

De SendFax is in de eerste plaats een volwaardig modem. Uiteraard met Hayes (Extended) AT-commando's. Het modem beschikt o.a. over 'auto dial' en 'auto answer' en werkt met snelheden van 300 baud (V.21 en Bell 103), 1200 baud (V.22 en Bell 212) en 2400 baud (V.22bis).

Aangezien we vooral interesse hadden in het 'Fax-gedeelte' hebben we de normale modem-mogelijkheden niet nader bekeken, maar ons meteen verdiept in de Fax.

Zoals bijna onvermijdelijk lijkt, zijn er ook bij een fax verschillende systemen mogelijk. Momenteel werkt elke fax echter volgens de GIII-norm en gelukkig is dit ook bij de SendFax het geval.

Bij een stand-alone fax-apparaat wordt elk vel papier onderverdeeld in een aantal lijnen met een heleboel punten en controleert het apparaat bij elk punt van elke lijn of er iets op papier staat. Als dit het geval is, wordt dat doorgegeven aan de andere fax, die de juiste puntjes zwart maakt.

Bij een Faxkaart werkt dat iets anders. Als je een tekst naar een andere fax wilt sturen, kun je die met een tekstverwerker intypen en wegschrijven naar diskette of harddisk. De tekst kan vervolgens verzonden worden. Afbeeldingen en tekeningen kunnen met een tekenprogramma gemaakt worden. Het programma bedenkt hoe e.e.a. er uit zou zien als het geprint zou worden en verstuurt dit beeld naar de andere fax.

Met behulp van de bijgeleverde software kunnen alleen berichten verzonden worden. Voorzover wij het konden overzien, zou de kaart technisch ook in staat moeten zijn om te ontvangen, maar het software-pakket ondersteunt dit (nog?) niet. Nu moet je natuurlijk wel bedenken dat als je berichten zou willen ontvangen, de computer dag en nacht in bedrijf zou moeten zijn en de normale werkzaamheden behoorlijk belemmerd zouden worden. Voor privé-gebruik zal het verzenden vaak voldoende zijn. Dit gaat uiteraard veel sneller dan via de post en je weet ook meteen dat het bericht is aangekomen. Aanvragen van folders voor je nieuwe auto, doorsturen van gegevens naar de verzekering, indienen van een klacht bij de PTT, bestellen bij een postorderbedrijf en ga zo maar door.

Het bijgeleverde (engelstalige) BitFax software-pakket met uitgebreide handleiding biedt zeer veel mogelijkheden. Zo kun je een groot bestand aanmaken met namen en faxnummers. Als je dan een fax wilt versturen hoef je alleen maar aan te wijzen naar wie dat moet gebeuren. Je kunt ook meerdere namen aanwijzen en het programma zorgt er dan voor dat deze automatisch na elkaar bericht krijgen. Vervolgens kun je bepalen welke teksten en tekeningen verzonden moeten worden. Ook dit kan eenvoudig door aanwijzen met de cursor. In het namenbestand kunnen ook coderingen of groepen worden toegekend. Je hebt dan o.a. de mogelijkheid om naar iedereen van een bepaalde groep automatisch een bericht te laten verzenden. Dit zijn mogelijkheden waarin de SendFax een 'normale' fax de baas is. Alleen heel dure fax-apparatuur komt een beetje in de buurt.

Bij telecommunicatie kan er van alles mis gaan. De software zal echter (evenals bij een 'normale' fax) de meeste problemen ondervangen. Wordt de bezet-toon ontvangen, dan wordt later automatisch opnieuw kontakt gezocht. Is er sprake van een 'slechte lijn', dan zal de snelheid worden teruggebracht. Standaard begint de SendFax met 4800 baud. Al naar gelang de kwaliteit van de verbinding wordt automatisch teruggeschakeld naar 2400, 1200 of 300 baud.

De SendFax maakt ook een keurig verslag, waarop je alles kunt nakijken. Er wordt vermeld aan wie je een bericht verzonden hebt, wanneer en hoe laat dat gebeurde en of het bericht goed ontvangen werd. Als je dit rapport uitprint, heb je een keurige verzendbevestiging 'zwart-op-wit'.

Aangezien teksten en tekeningen met andere software gemaakt worden, is het belangrijk dat de fax vele soorten bestanden kan herkennen. Ook op dat punt is het BitFax programma zeer veelzijdig. Behalve ASCII bestanden, herkent het ook de bestanden van alle bekende tekstverwerkers. Voor tekeningen geldt hetzelfde. Vrijwel alle tekenpakketten worden ondersteund. Ook keken we nog of originelen die met een scanner worden ingelezen, door de SendFax verzonden kunnen worden. Omdat de software voor scanners bestanden aanmaakt die ook door tekenprogramma's verwerkt kunnen worden, levert ook dit geen problemen op.

Toch hebben we ook wel kritiek. Dit geldt echter voornamelijk de wijze van levering. De insteekkaart wordt geleverd met een aansluitsnoertje voorzien van z.g. modulaire plugjes. De bedoeling is dat de bestaande aansluiting naar het telefoontoestel nu naar de SendFax gaat en het nieuwe kabeltje de verbinding maakt tussen de kaart en het telefoontoestel. Dat telefoontoestel blijft gewoon te gebruiken. Dit levert ook helemaal geen problemen op, als het toestel tenminste voorzien is van zo'n modulaire aansluiting. Maar dat is nu juist vaak niet het geval. Gelukkig zullen de meeste computershops je een oplossing kunnen bieden. Het is dan wel handig als je vooraf even kijkt wat voor plugje er in het telefoontoestel zit.

Resumerend kunnen we zeggen dat als we op dit moment een modem zouden kopen, dit hoogstwaarschijnlijk de SendFax kaart zou worden, met name door de geweldige fax-mogelijkheden. We kunnen ons zelfs voorstellen dat bedrijven de SendFax kaart uitsluitend aanschaffen om als extra fax te fungeren. Zij hebben dan namelijk voor een zeer laag bedrag de faciliteiten van een duur fax-apparaat en kunnen automatisch informatie verzenden via de 'normale' telefoonlijn, terwijl de 'fax-lijn' beschikbaar blijft voor reacties op die berichten. Ook privé biedt de SendFax extra fax-mogelijkheden voor een prijs die niet veel verschilt van een 'kale' 2400 baud modemkaart.

SEGA SYSTEM

INTRODUCTIE

De SEGA spelcomputer is een moderne variant van de Philips en Atari spelcomputers van enkele jaren geleden. Sega heeft bekendheid gekregen door z'n spellen in de automatenhallen en had dus weinig introduktie nodig om z'n spelcomputers de huiskamer binnen te krijgen. Toch is het pas sinds vorig jaar dat Sega echt interessant begint te worden, daar toen pas de leuke softwaretitels zijn verschenen die konden wedijveren met de software van de homecomputers. Eind 1989 zijn Sega spelcomputers en cartridges te huur bij vele videotheken in Nederland zodat een miskoop haast niet meer mogelijk is (iets dat bij homecomputers nog maar al te vaak gebeurt, daar software bijna nooit wordt geruild) want door een spel een dagje te huren kan het goed beoordeeld worden alvorens tot defenitieve aanschaf over te gaan of te besluiten om het nog een dag te huren en het verder voor gezien te laten.

De Sega is een echte spelcomputer. Een toetsenbord zul je niet aantreffen en ook randapparatuur -zoals een diskdrive of een printer- is voor dit systeem niet verkrijgbaar.

DE COMPUTER

Processor:	8-bits
Rom:	1048K
Ram:	64K
VideoRam:	128K
Kleuren:	max. 64
Kl. palet:	max. 64
Resolutie:	256x192 pixels
Audio:	3 sound gen. 4 oct.
Audio:	1 ruis gen.
Sprites:	256 (8x8 pixels)
Tekens:	448 (8x8 pixels)

De beelden kunnen niet alleen horizontaal en vertikaal scrollen maar ook diagonaal en gedeeltelijk. De computer bevat 1048K Rom, omdat er minimaal 1 spel ingebouwd zit dus de eigenlijke rom voor de besturing is aanmerkelijk minder. Verder heeft de computer 1 cartridgeslot, 1 slot voor een insteekkaart, 2 controllers, 1 TV-uitgang en 1 audio-video uitgang. Met deze laatste uitgang kan de SEGA tegenwoordig ook op een monitor worden aangesloten wat een aanmerkelijk verbetering geeft ten opzichte van het oude model dat alleen op een TV werkte. Een RGB aansluiting heeft de console niet, zodat de kwaliteit altijd iets achter zal blijven bij een homecomputer met RGB-uitgang.

Op de console, buiten het aan- en uit-knopje, een toets voor pauze en één voor RESET. De controllers hebben 2 toetsen en een 'cursorpadje'. Wie nog wat geld over heeft kan dit beter meteen investeren in een joystick want de controllers zijn hopeloos klein.

Er zijn 3 basissytemen leverbaar:
BASIS SYSTEM met 2 controllers en het spel "Hang On" ingebouwd.
MASTER SYSTEM met 2 controllers, Light Phaser (pistool) en "Hang On" plus "Safari Hunt" ingebouwd.
SUPER SYSTEM met 2 controllers, Light Phaser, Sega Scoop 3-D bril en "Missile Defence 3-D" ingebouwd.
Los verkrijgbaar zijn een joystick en een Rapid Fire Unit. De ingebouwde spellen zijn ook los verkrijgbaar.
Bij deze sets wordt een 'splitter' geleverd. Hierop kunnen zowel de TV-antenne als de spelcomputer worden aangesloten en kan -d.m.v. een schakelaar- tussen deze twee signalen worden omgeschakeld. Deze 'splitter' geeft echter een behoorlijk verlies en wanneer dit verlies lijdt tot vermindering van de beeldkwaliteit van de TV en/of de spelcomputer is het beter het omschakelen tussen beide bronnen handmatig te laten geschieden; d.w.z. met de hand de kabels verwisselen.

SOFTWARE

Voor de Sega spelcomputer zijn ca. 70 spellen in omloop waarvan het merendeel op cartridge en enkele spellen op een insteekkaart. In de loop van dit jaar wordt het aantal uitgebreid tot ca. 100. Deze cartridges bevatten 256Kbit tot 4 Megabit Rom en komen -qua werking en grootte- overeen met de nieuwere cartridges voor de MSX computers.
Van deze spellen werken veel schiet- en aktiespellen met het pistool en er zijn 6 3-D spellen die met de 'bril' werken. Deze laatsten kunnen zonder bril niet worden gespeeld en hebben allemaal de aanduiding "3-D".
Enkele bekende speelhal spellen zijn: After Burner, Out Run, Choplifter, Thunder Blade, Zaxxon en Double Dragon. Vooral door de nieuwere titels wordt Sega interessant: R- Type, Golvellius, Rastan, Y's, Zillion en Out Run 3-D. Tijdens het schrijven van dit artikel zijn nog niet verkrijgbaar: Alex Kidd: High Tech World, Casino Games, Spell Caster en Taisen.
De MSX-ers onder ons zullen Rastan beter kennen als Rastan Saga en Y's als Ancient Y's.

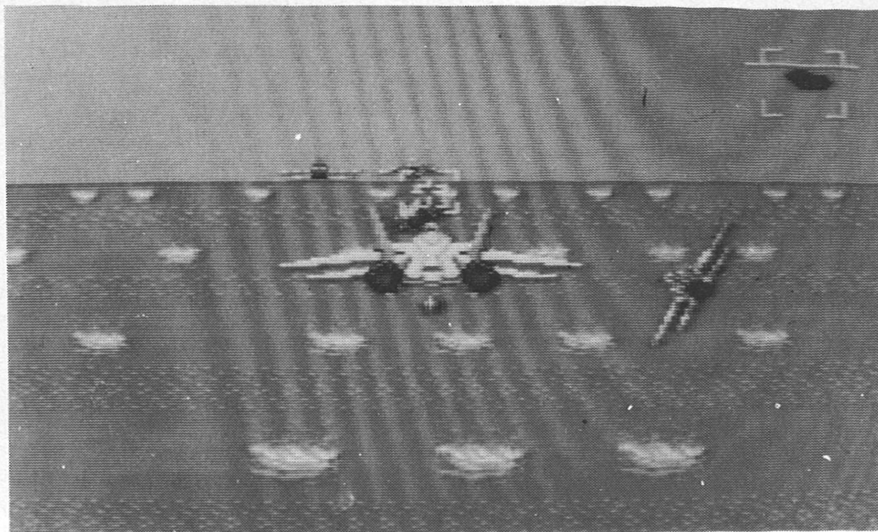
Wij hebben huurprijzen genoteerd van FL. 10,= per dag voor een Basis systeem en FL. 5,= per dag voor een cartridge. Landelijk zullen de prijzen hier niet veel van afwijken. Alle software komt uit Japan, doch is voorzien van Engelse teksten op het beeldscherm met een handleiding in het Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans.

Voor ons -als doorgewinterde MSX-ers- was het jammer dat we net niet de MSX kwaliteit op de monitor konden bereiken door het ontbreken van een Scart (RGB) uitgang op de Sega. Daarentegen was het een verademing om bekende spellen eens echt te kunnen spelen. B.v. Y's met begrijpbare teksten en tips spelen zonder als een halve blinde door de velden te rennen om te voorkomen dat je iets zult vergeten. De fraai scrollende schermen en de vele sprites (zonder knipperen) zijn een lust voor het oog.

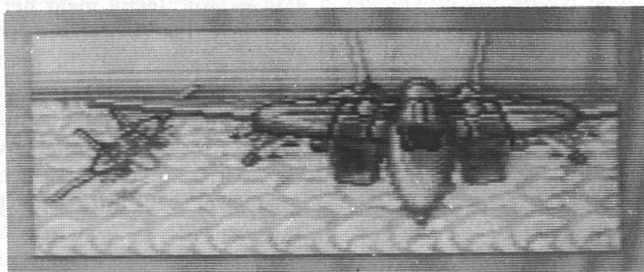
Alfred Debels.

AFTER BURNER

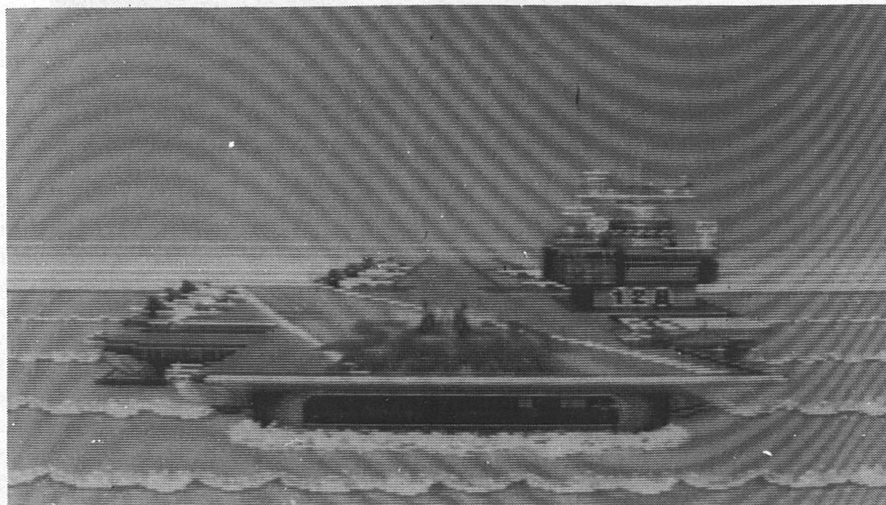
4 mega cartridge.
1 speler.
Prijs: FL. 99,50.



Ruim een jaar geleden hadden we After Burner voor de MSX en we schreven toen: "pure snelheid, goed geluid maar grafisch erg zwak en voornamelijk zwart/wit". Nu hebben we met deze Sega cartridge hetzelfde spel, dezelfde snelheid, maar in full color! After Burner is een aktie (schiet) spel met een F-14 Thunder Cat. Je moet vijandelijke vliegtuigen neerhalen en de op je afgevuurde raketten ontwijken. Het spel begint op een vliegdekschip en de eerste ronde speelt zich dan ook boven het zeewater af. Je hebt raketten en een snelvuurkanon tot je beschikking. Er zijn 18 rondes waarin je kaarten moet verzamelen en terug moet keren naar het vliegdekschip. Bij het opstarten van het spel krijg je een klein introverhaaltje met beelden.



Door de kleuren zien de achtergronden er nu heel wat beter uit dan toendertijd op de MSX. De geluidseffecten zijn goed, maar de muziek is een beetje zeurderig. Op het scherm heb je ook nog een klein radarschermpje zodat je kunt zien waar de vijand vandaan komt en de handleiding geeft aan hoe dit schermpje werkt. Tevens is in de handleiding een overzicht te vinden met de namen en afbeeldingen van de 5 mogelijke vijandelijke toestellen. Op het scherm is dit misschien ook wel te zien, maar daar heb je tijdens het spelen geen tijd voor; het spel gaat daarvoor iets te snel. Er zijn nog bonus rondes waarin je in de lucht kunt tanken bij een 'moedervliegtuig'. Dit bijtanken duurt 8 seconden en als je de verbinding deze tijd in stand weet te houden kom je in aanmerking voor de bonuspunten. Je krijgt ook extra bonuspunten voor het neerschieten van de 'vliegende forten', de zwaarste tegenstanders. Lukt je dit, dan kun je op een vijandelijke basis landen en een kaart bemachtigen.

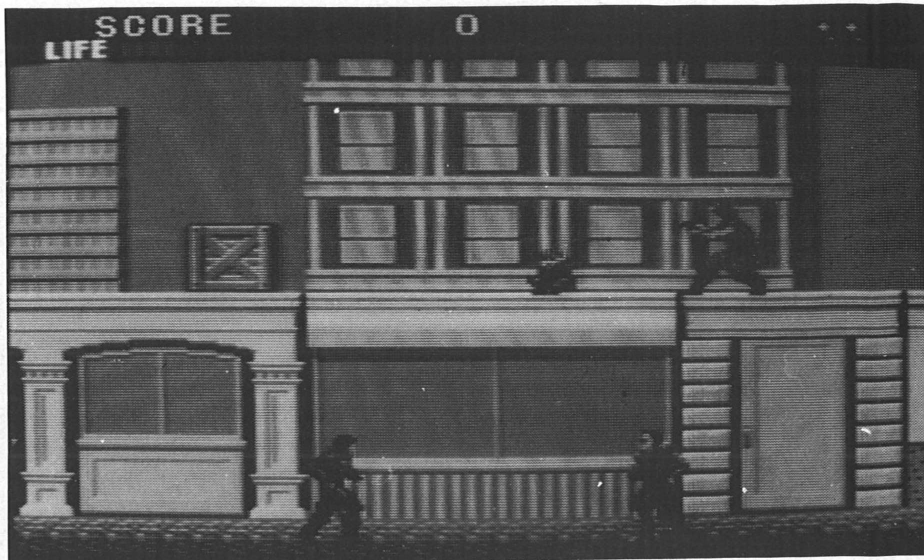


Het spel kan niet worden geSAVEd, maar zolang de computer aanstaat kun je verder gaan in het laatste level waar je was gebleven, al ben je wel de verdiende punten kwijt. Steeds helemaal opnieuw in de eerste ronde beginnen hoeft dus niet.

Voor de liefhebbers is het een leuk spel, maar je bent er gauw op uitgekeken. Zeker als je in de gaten krijgt dat je op sommige posities niet geraakt kunt worden en zo binnen een paar minuten in ronde 6 zit waar je dan nog even het vliegende fort moet pakken om meteen weer vele rondes verder te kunnen zonder te worden geraakt. Dit soort foutjes maakt zo'n spel wel duur want met een beetje geluk heb je zo het hele spel in een kwartiertje uit. Huren dus!

BEELD:	********
GELUID:	*********
SPELKWALITEIT:	******
DOCUMENTATIE:	********
PRIJS:	*******

SHINOBI




```
Sega 2 megarom.
1 speler.
Prijs: FL. 89,50.
```

Shinobi is een platform-aktiespel dat meteen opvalt door z'n heldere felle kleuren en -in negatieve zin- door het knipperen van de figuren. Is de Sega met z'n vele sprites superieur aan de MSX, met dit soort bewegende plaatjes (duidelijk geen sprites gezien het formaat) vertoont deze spelconsole dezelfde problemen als de MSX: de afbeeldingen worden knipperend weergegeven wanneer ze met meerderen dezelfde horizontale lokaties gebruiken.

Shinobi is een aktiespel uit de 'Ninja-stal': karate trappen uitdelend en gooiend met ninjasterren moet je je door een veld van tegenstanders worstelen. Daarbij moet je flink wat springen om tegenstanders op muren e.d. neer te maaien en om flink te kunnen springen moet je gebruik maken van kisten, rotsen en andere verhogingen. Er zijn 5 opdrachten die verdeeld zijn over 19 rondes waaronder enkele bonusrondes die -mits gehaald- 500 extra punten opleveren. Buiten vechten kun je nog 'Ninja Magic' verzamelen en gebruiken. De handleiding geeft een uitgebreid overzicht hiervan. Het spel kent geen SAVE-mogelijkheid, dus je zult achter elkaar door moeten spelen om het gehele spel af te kunnen maken.

Bij de MSX zouden we bij dit soort spellen zeggen: "13 in een dozijn", maar bij de Sega kan dit niet, daar er nog niet zoveel spellen zijn en veel Sega bezitters zullen dit spel best aardig vinden. Ons valt het een beetje tegen, omdat het erg voorspelbaar is en iets te makkelijk. Wie echter nog weinig arcade-ervaring heeft zal dit spel best kunnen waarderen maar ik adviseer toch om dit spel eerst een dagje bij de videotheek te huren. Leuk, aardig, maar geen topper.

```
BEELD:            ***
GELUID:           ****
SPELKWALITEIT:    ***
DOCUMENTATIE:     ****
PRIJS:            ***
```

THE NINJA

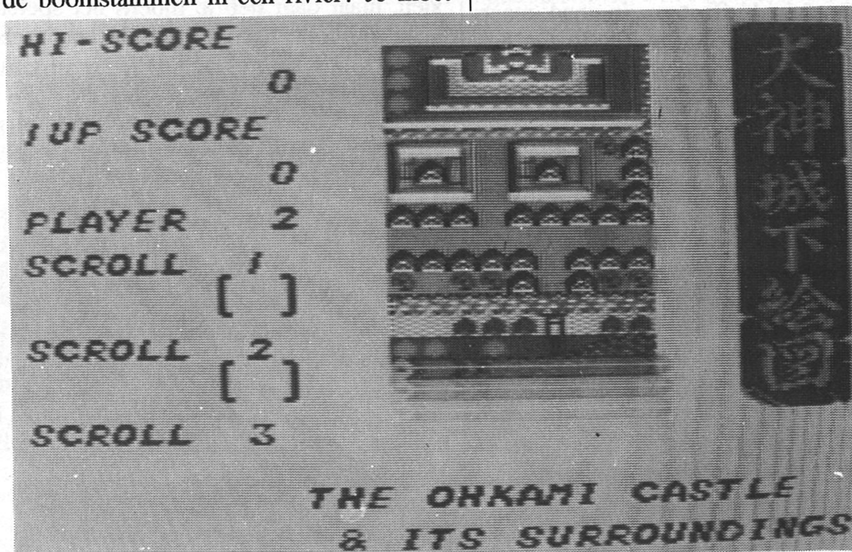
```
1 mega cartridge.
1 of 2 spelers.
Prijs: FL. 79,50
```

The Ninja is al een ouwetje uit 1986 maar daar dit spel nu pas bij de verhuurbedrijven ligt hebben we dit spel ter recensie toegezonden gekregen en meteen maar op deze pagina bij Shinobi geplaatst daar het bij allebei de cartridges om 'Ninja vechtspellen' gaat. Vreemd genoeg komt dit oude spel veel beter over dan de nieuwere versie die hierboven beschreven staat; nieuw is dus niet altijd beter!

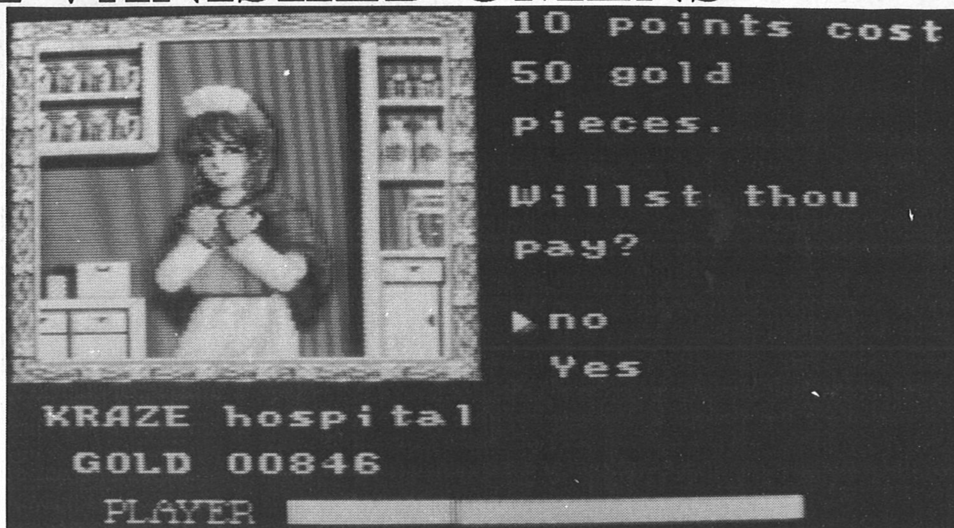
Het spel speelt in 'bovenaanzicht' (je kijkt dus van bovenaf neer op het speelveld, in tegenstelling tot Shinobi dat in 'zijaanzicht' werkt) en heeft ouderwets gezellige speelhal muziekjes. Er zijn 13 verschillende velden die er grafisch erg leuk uitzien en ook vaak lekker apart (wat dacht je van vechtende Ninja's op rollende boomstammen in een rivier? Je moet er maar opkomen). Ook de tegenstanders zijn niet alledaags. Wat moet je je voorstellen bij 'Fire Blowing Ninja's', 'Ninja Wolves' en 'Transfering Ninja's'? Start het spel en zie het allemaal zelf!
Heb je het spel een beetje onder de knie, dan kun je je nog uitleven met de Secret Scrolls.

Grafisch en muzikaal hebben we hier een lekker leuk, lastig maar net niet te moeilijk spel. De doorgewinterde speler met snelle vingers zal dit spel met 1 à 2 avondjes wel hebben bekeken en kan beter naar de videotheek gaan, maar de beginner (of de bij voorbaat verslaafde) kan dit spel best kopen want deze cartridge geeft heel wat uurtjes speelplezier. Doorrammen is wel een vereiste, want een SAVE-mogelijkheid heeft dit spel niet.

```
BEELD:            ****
GELUID:           ****
SPELKWALITEIT:    ****
DOCUMENTATIE:     ****
PRIJS:            ****
```



YS THE VANISHED OMENS



SEGA Cartridge.
Batterij back-up Memory.
Prijs: FL. 119,50

Lang geleden werd het koninkrijk Y's overgenomen door boosaardige krachten maar de Godinnen van Y's redden het rijk van de totale ondergang door de 6 boeken met daarin het geheim van de magische krachten te verbergen totdat weer een beroep zou moeten worden gedaan op de hulp van de Godinnen.
Duizend jaar later is deze tijd aangebroken. Dark Dekt, een machtige tovenaar heeft duivelse plannen en de profeet Sara zoekt wanhopig naar een ridder die haar helpt de 6 boeken te vinden.
Jij bent Aron, een rondtrekkende avonturier. Zorg dat je wapens krijgt en probeer voor Sara deze boeken te vinden. Grotten en kastelen zijn bevolkt met vreselijke monsters die je dit willen beletten en tijdens deze tocht kom je overal schatten tegen en wordt je door de bevolking geholpen d.m.v. tips. Als je slaagt heb je de kracht om de Godinnen op te roepen. Lukt het niet, dan zal Dark Dekt overwinnen en gaat het koninkrijk een afgrijselijk tijd tegemoet.

Zo, nu weten ook de MSX-ers waar het spel over gaat. Een echt adventure dus en daar dit soort spellen niet in een paar avondjes uit te spelen zijn zit in de cartridge een stukje geheugen ingebouwd dat gevoed wordt door een batterij. Hierin kun je 5 spelsituaties SAVEn, of de resultaten van 5 spelers bewaren. Door deze extra optie is deze cartridge iets duurder dan de gemiddelde rompacks voor de Sega. Wil je dit spel helemaal spelen dan zul je de cartridge moeten kopen, want huren wordt een dure aangelegenheid.

Je begint in een dorp waar je wapens, schilden en harnassen kunt kopen en verder vind je hier een hospitaal en een herberg. Ga meteen alle huisjes langs om de eerste tips te krijgen. Buiten het dorp wordt het meteen vechten geblazen. Blijf maar in de buurt van dit eerste dorp tot je een paar levels verder bent en wat betere wapens en bescherming kunt kopen. Dan kun je echt op pad gaan. Je vind een tweede dorp waar je ook weer tips krijgt en het echte werk begint in het kasteel en de onderaardse grotten. Ook voor de doorgewinterde speler is Y's een flinke klus en ondanks de tips en de hulp is het nog behoorlijk lastig om alles van iedereen terug te vinden, de boeken te verzamelen en zo af en toe nog een goede daad te verrichten zoals het bevrijden van de dochter van een oude vrouw. Uiteraard wordt je beloond met geld of items voor alles wat je terugbezorgd of wat je goed hebt gedaan.

Net als bij alle andere soortgelijke adventures ben je er niet met de tips die je krijgt en moet je zelf ook overal zoeken. Zo krijg je iets bij het meer, rechts van het dorp, door aan de waterkant te gaan staan. Ergens ligt ook een zilveren zwaard verstopt. Bij de MSX versie kon je dit krijgen door tegen de twee grote bomen bij het dorp aan te lopen, maar op de Sega is dit niet gelukt. Het zwaard zal dus op een nadere manier verkregen moeten worden. Tips van spelers die al een eind zijn gekomen zijn dus welkom.

Het spel is grafisch erg goed en ook de muziek is prima. Y's is een absolute aanrader voor de adventure liefhebbers en je bent een flinke tijd bezig met dit spel.

MSX-versie.

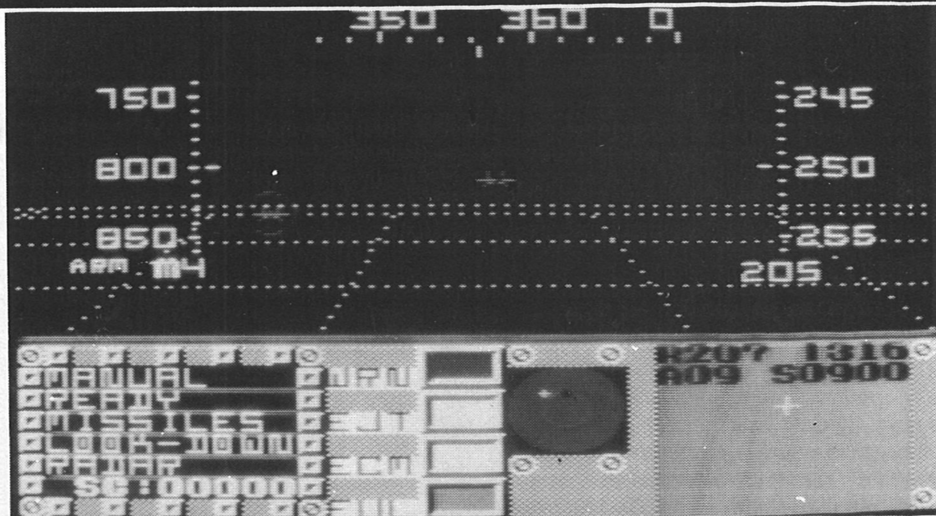
De Sega versie verschilt meteen van de MSX versie door de grotere velden. De kleuren en muziek zijn vrijwel gelijk maar de Sehga versie is iets sneller en loopt uiteraard veel mooier doordat de beelden soepel scrollen en bewegen ook diagonaal mogelijk is. Het scrollen gebeurt bij de MSX erg schokkerig, iets dat wel vaker bij MSX software gebeurt; zelf bij nieuwe MSX-2 spellen zoals Xak. Het verhaal is vrijwel gelijk dus de MSX-ers weten waar ze heen moeten en veel kaarten en tips (zie o.a. MSX-Gids nr. 24, 25 en 26) van de MSX versie kunnen zondermeer gebruikt worden.

BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	****

Foto boven Sega, onder MSX.



SEGA SOFTWARE



F-16 FIGHTER

SEGA Card.
Prijs: FL. 59,50.

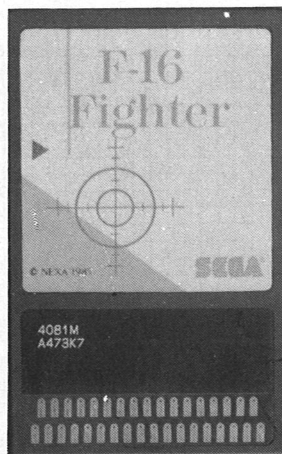
F-16 Fighter is een vliegsimulator waarbij vijandelijke vliegtuigen moeten worden neergeschoten. Als vliegsimulator kan het programma alleen maar vliegen; opstijgen en landen is er niet bij. Er zijn 10 levels met minder of meer vijandelijke toestellen. In één van de levels vlieg je bij mist (grijs beeld), een level bij nacht (zwart beeld) en de rest van de levels bij daglicht (blauw scherm).

Vliegsimulatoren hebben een grote groep fanaten die gek zijn op alle spellen die maar enigzins met vliegsimulatie te maken hebben, de rest van de spelfanaten laat dit soort spellen meestal koud. Je moet dus bij de eerste groep liefhebbers horen om hiermee aan de slag te gaan, want dan pas kun je het geduld opbrengen om al de toetsen en metertjes onder de vingers te krijgen. Wat dit betreft hebben simulatiespellen veel gemeen met de werkelijkheid: eerst leren, vervolgens proberen en dan pas spelen.
Bij homecomputers gebruik je bij dit soort spellen de joystick plus een aantal toetsen van het keyboard, bij de Sega versie -uiteraard- geen keyboard, dus worden beide controllers gebruikt wat in totaal 4 knoppen en 8 cursorstanden geeft. Kun je hier eenmaal goed mee stoeien, dan kun je aan de slag.

Ben je zover, dan kom je al snel tot de ontdekking dat F-16 Fighter niet meer dan een aardig programma is. Het vliegtuig is goed bestuurbaar, maar de raketten die je afvuurt hebben de snelheid van een reklamevliegtuigje. Beeld en geluid zijn redelijk maar er zijn weinig variaties. Zo zul je bij dit spel geen weersinvloeden aantreffen; iets dat bij veel eenvoudige flightsimulators wel ingebakken zit.
Dit spel staat op een -ongebruikelijke- insteekkaart en waarschijnlijk hebben deze kaarten niet genoeg geheugen om er een echt aantrekkelijk spel in te proppen. Daarentegen is de prijs lager dan die van de gemiddelde cartridge en dat maakt weer wat goed.

Al met al een aardig spel om eens een keertje te proberen. Nieuwelingen op het gebied van flightsimulators hebben met dit kaartje een heel aardig leerprogramma en deze groep zal met dit spel toch nog wel een tijdje zoet kunnen zijn.

BEELD:	***
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	****



MISSILE DEFENCE 3-D

SEGA Cartridge.
Sega Scoop noodzakelijk.
Prijs: FL. 89,50

Dit spel wordt bij het Super System gratis meegeleverd, evenals de bril (Sega Scoop). Alle andere Sega bezitters zullen de bril los moeten kopen (of huren) om dit spel te kunnen spelen. Een pistool is ook noodzakelijk, al staat dit niet vermeld bij het spel.

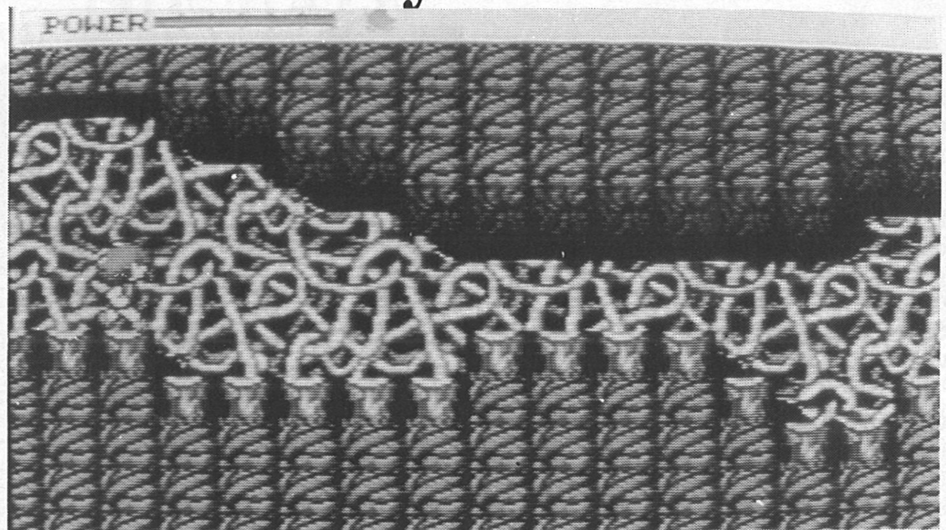
Het is een te gekke ervaring als je voor de eerste keer dit spel speelt. De vliegtuigen, die je moet neerschieten, komen heel realistisch op je af en vliegen -als het ware- zo je bril binnen. Je gaat de eerste minuten even uit je bol, maar dat gaat gelukkig snel weer over. Leuk blijft het spel -wat dit betreft- echter wel en zodra je weer een 'gewoon' spel bekijkt krijg je hetzelfde gevoel als wanneer je na een stereo CD een mono plaat opzet; het valt even tegen, je mist wat! Niet alle 3-D spellen hebben echter dit effect maar daar komen we nog op terug als we ze allemaal hebben bekeken.
Echt waar, een hele ervaring, dit moet je eens proberen via de videotheek, maar dan wel met dit spel! Het 3-D beeld is schitterend, de rest niet meer dan aardig.

De Bril.

De Sega Scoop (de 3-D bril) zit als een lijmtang op je hoofd en het is jammer dat het geval niet verstelbaar is. Wel is er veel ruimte binnen het frame zodat brildragers de Scoop ook kunnen gebruiken, mits hun montuur geen Elton John afmetingen heeft. Sega werkt met 2 afwisselende beelden wat een sterk 3-D effect geeft, maar wat het beeld van de monitor afschuwelijk maakt. Speel zulke spellen dus in de privé sfeer, zodat niemand knettergek wordt van het geflikker van het scherm. Je snapt dat door dit vervormde beeldscherm een plaatje bij dit spel niet mogelijk is.

BEELD:	*****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***

GOLVELLIUS Valley of Doom.



SEGA Cartridge.
Password SAVE.
Prijs: FL. 89,50.

Betreed de wereld van Golvellius waar demonen de watervallei regeren. Probeer het land, waar vrijwel iedereen tegen je is, onder kontrole te krijgen. Slechts op één manier kun je erin en op één manier er weer uit of.... je bent dood.
Dit adventure stuurt je door woestijnen, bergen, oceanen en wouden. Je moet over kerkhoven en door ondergrondse gangenstelsels.

Golvellius is een arcade adventure. Buiten het zoeken naar items e.d. zit er flink wat aktie in het spel want er moet stevig worden gevochten. Het spel is behoorlijk uitgebreid zodat er een SAVE mogelijkheid is d.m.v. een -overdreven lang- password. Je hoeft dan ook niet iedere keer vanaf het beginveld opnieuw te beginnen.

Niet iedereen is tegen je, maar hulp krijg je alleen van 'vrienden' die zich onder de grond verstopt houden en het is jouw taak om vijanden te verslaan, items te vinden en de ingangen naar de figuren ondergronds te vinden.
Er zijn verschillende velden: horizontaal scrollende met zijaanzicht of in alle richtingen scrollend met bovenaanzicht. Het eerste -horizontale- veld is een makkie, daarna wordt het meteen lastig en krijg je de opdracht om 7 kristallen te verzamelen die je nodig hebt om de wereld van Golvellius te openen. Beeld en muziek zijn prima en dat is te verwachten van spellen die oorspronkelijk van Compile afkomen.

Verschil met MSX versie.

Deze Golvellius is gelijk aan de Golvellius 2 voor de MSX. Uiteraard scrollen de beelden op de Sega wat soepeler en hebben we geen last van knipperende sprites. De MSX-versie begint met een dorp, de Sega versie begint met een introverhaal waarna je meteen in het eerste veld komt. Deze velden zijn verder vrijwel gelijk, al is het spel op de Sega wat lastiger omdat er meer sprites zijn en deze sneller bewegen. Ook de muziek is vrijwel gelijk. Tips e.d. uiteraard in het Engels op de Sega.

Golvellius is te huur, maar gezien de omvang van het spel moet je wel stug doordouwen om met de huurprijs onder de aankoopprijs te blijven. In het weekend huren en s'nachts doorhalen!

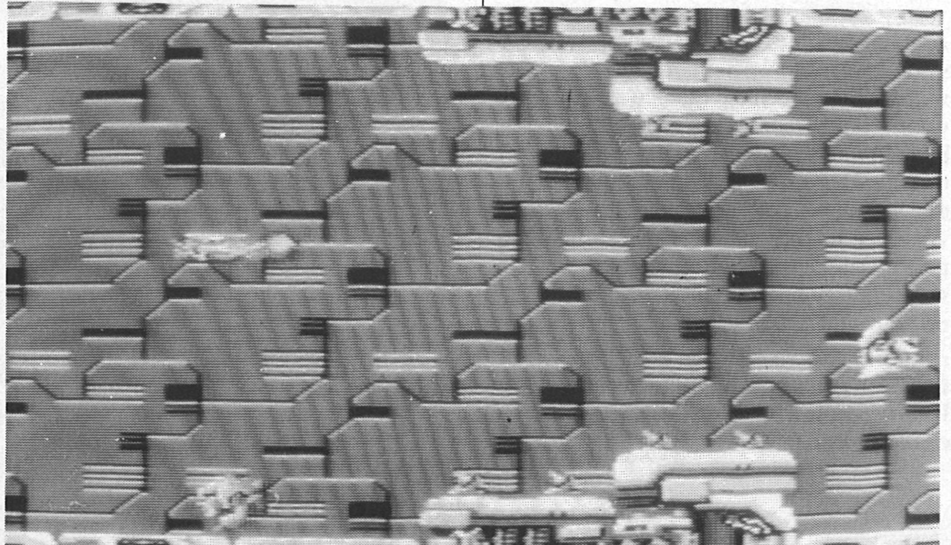
BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	****

R-TYPE

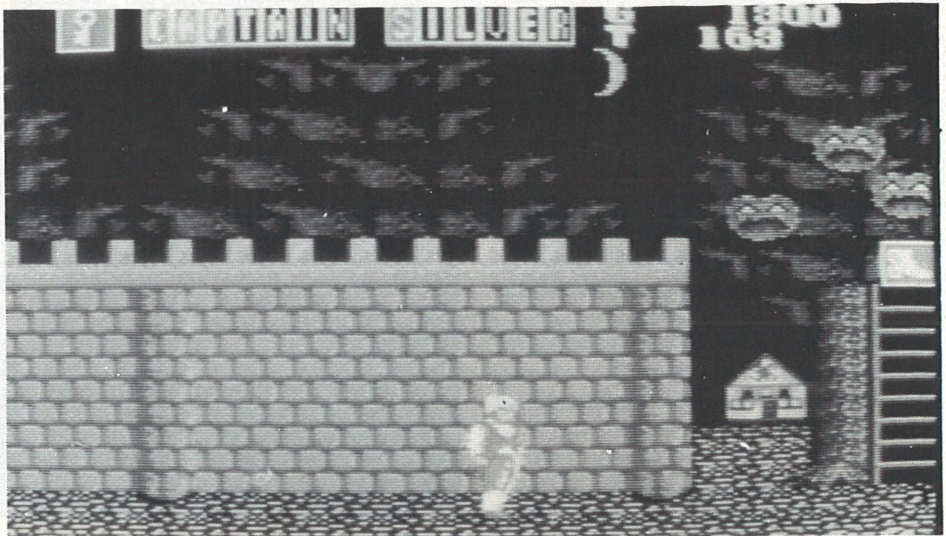
SEGA Cartridge.
Prijs: FL. 99,50

R-Type komt van Irem Corp. en is herschreven voor de Sega. Zoals bij de meeste Sega spellen betekent dit herschrijven niet meer dan het aanpassen aan de processor, video- en audiochip. Vrijwel altijd blijft het spel in grote lijnen gelijk aan de versie voor de andere merken. Zo ook bij R-Type: vrijwel identiek aan de MSX-versie, zowel qua beeld als geluid.
R-type is een schietspel en deze spellen kunnen met weinig woorden omschreven worden. Vliegen in een ruimteschip, projectielen ontwijken en vijandelijke schepen en kanonnen vernietigen. Je moet dus liefhebber zijn van dit soort spellen want verder hebben ze -op spelgebied- weinig te bieden. R-type heeft 8 levels met fraaie beelden en goed geluid. Het spel is lastig, maar niet al te moeilijk zodat dit weer eens een spel is om 1 of 2 dagen te huren bij de videotheek. Puur arcade, iets boven het gemiddelde van dit soort spellen, maar net iets te duur. R-Type heeft niets extra's waardoor de hogere prijs te verklaren is.

BEELD:	*****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***



CAPTAIN SILVER



SEGA 2 megarom
Cartridge
Prijs: FL. 89,50

Laten we beginnen met de cassette voor de MSX die als Captain Silver wordt aangeboden. Deze cassette bevat het spel Captain Sevilla en heeft niets met Captain Silver voor de Sega (en ook voor andere computers) te maken.

Captain Silver is een behendigheidsspel met fraaie kleuren, goed geluid en -zoals altijd bij Sega- zeer soepel scrollende schermen. Buiten muziek en geluidseffecten bevat de cartridge ook enkele gedigitaliseerde geluiden zodat tijdens het spel kreten en ander geschreeuw hoorbaar is.

Je begint bij een dorp waar je, met je zwaard, allerlei tegenstanders moet verslaan. Voor het vernietigen van deze figuren krijg je letters waarmee je de naam CAPTAIN SILVER bij elkaar moet sparen. Je tijd is echter beperkt, maar voor de behaalde punten kun je items of extra tijd bijkopen. Het is de bedoeling om, via het dorp, bij een schip te komen alwaar je je moet meten met agressieve meeuwen en piraten om vervolgens op een eiland een schat te vinden.

Maar zover is het nog niet. In het dorp wordt het al lastig daar je hier heksen, tovenaars en andere narigheden als tegenstanders krijgt. In het dorp is een winkel om items e.d. te kopen en een extra handicap is een fontein waar je door moet zien te komen.

Het spel vraagt niet alleen behendigheid, doch ook timing daar enkele onderdelen volgens een vast patroon verlopen. Speel je het spel al een tijdje, dan zul je de eerste velden heel makkelijk doorkomen.

Een optie om te SAVEn heb ik niet kunnen vinden dus Captain Silver is een spel voor de volhouders.
Een heel leuk spel, niet al te lastig en geschikt voor alle leeftijden. Ideaal als huurspel, want de doorgewinterde speler zal er niet al te lang over doen.

BEELD:	*****
GELUID :	****
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***

ALIEN SYNDROME

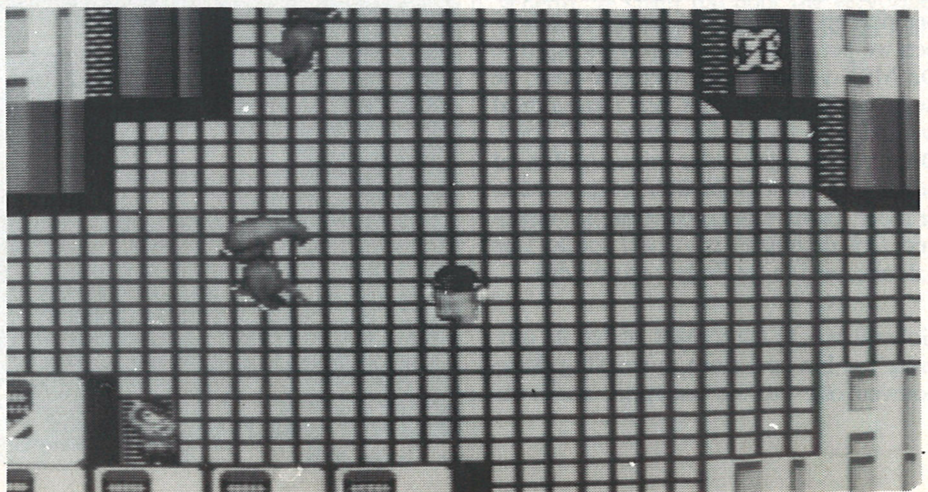
SEGA 2 megarom
Cartridge
Prijs: FL. 89,50

Alien Syndrome is een arcade adventure voor 1- of 2 spelers. Er moeten 7 rondes worden doorlopen die elk een ruimteschip voorstellen waar gevangenen zitten die bevrijd moeten worden. Elke ronde heeft uiteraard tegenstanders en elk ruimteschip een 'eindmonster'. Buiten het wapen waarmee je begint kun je tijdens het spel nog andere wapens vinden; en die heb je wel nodig ook. Bovendien krijg je punten en bonuspunten.

Grafisch is het spel redelijk en ook het geluid is redelijk. Er zit in dit spel ook een enkel gedigitaliseerd kreetje. Er valt weer niets te SAVEn dus doorrammen is het advies. Al met al aardig, maar meer niet. Op naar de videotheek, want FL. 89,50 is net iets teveel voor dit spel.

Beide spellen hebben een handleiding in vele talen behalve Nederlands.

BEELD:	***
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	**



FANTASY ZONE: THE MAZE

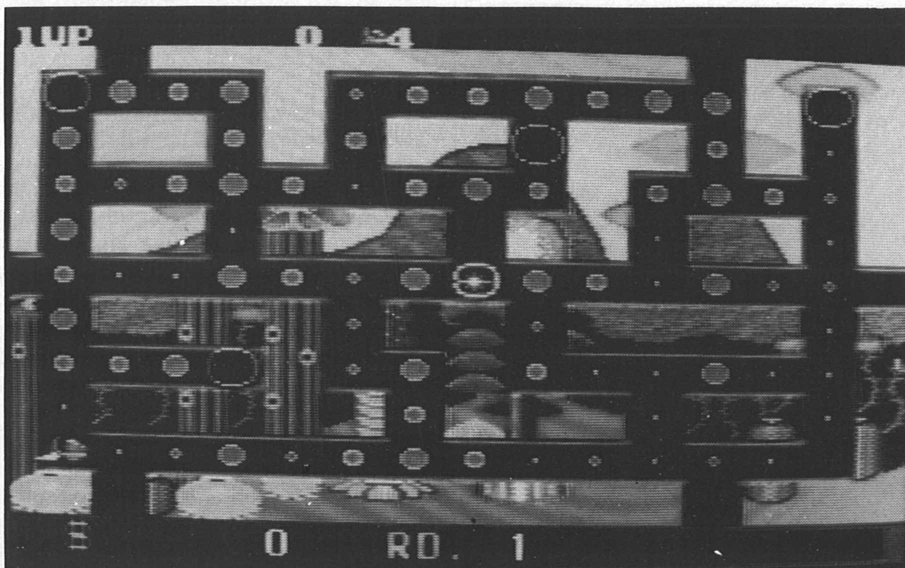
Sega 1 megarom.
1 of 2 speler(s).
Prijs: FL. 79,50.

Ha, eindelijk weer eens een ouderwetse pac-man variant. Uit de Fantasy Zone reeks zijn meerdere titels verkrijgbaar, maar deze met als ondertitel "The Maze" is dus een soort pac-man. De copyrights dateren al uit 1988, maar RCA stuurde ons deze titel, omdat hij sinds kort in de videotheken te huur is.

We hebben hier niet te maken met een pac-mannetje, dat alleen maar door doolhoven dwaalt en vitaminepilletjes eet, terwijl hij spookjes moet ontwijken. Nee, Opa-Opa (zoals de held uit dit spel heet) heeft wel wat meer te doen. Hij moet strijd leveren tegen de slechte Menons en dit gebeurt op 7 verschillende planeten. Als je met twee spelers aan de gang gaat, krijgt Opa-Opa hulp van zijn jongere broertje Upa-Upa.

Na het opstarten krijg je eerst een keuzemenu, waaruit je met de A-knop kunt kiezen voor 1 of 2 spelers, waarna je met de joystickknuppel een selectie kunt maken uit de 7 planeten. Op elke planeet zijn er 3 doolhoven, gevolgd door een bonusronde. In elke doolhof moeten alle Menons vernietigd worden. In de gangen liggen muntstukken en via een telling wordt bijgehouden, hoeveel geld je verzameld hebt. Van dit geld kun je wapens kopen, die in de doolhof verspreid liggen. Passeer je zo'n wapen en heb je genoeg geld, dan kun je dat wapen gebruiken en wordt de prijs van je kapitaaltje afgetrokken. Met de B-knop kun je dan het wapen bedienen, wat bij mij nogal wat problemen opleverde, want mij lukt het niet om met mijn linkerhand de joystick te bedienen. Ik heb dat maar opgelost door kruiselings te werken, waarbij mijn rechterhand op de linker rustte en daar krijg je op het laatst kramp van.........
Elke neergeschoten Menon verandert in een muntstukje en het hangt van de soort Menon af hoeveel hij waard is. Deze muntstukjes moet je ook verzamelen. Als je de hele doolhof hebt gehad, zijn ook de overgebleven Menons in geld veranderd en heb je nog een paar seconden de tijd om dit geld te pakken. Heb je de doolhof binnen 1 minuut doorlopen, dan krijg je ook nog extra geld. Voor een tijd binnen de 20 seconden zelfs 20.000 goudstukken!

Je begint met 4 Opa-Opa's en iedere keer, als je per ongeluk tegen een Menon aanknalt, ben je er uiteraard eentje kwijt. Tijdens het spelen kom je echter soms Extra Life 1 Up items tegen.
Als je een bepaalde planeet hebt gekozen, krijg je eerst een overzicht van die wereld te zien, waarna de doolhof ingeladen wordt. Vervolgens krijg je de diverse wapens te zien, die in deze doolhof te koop zijn met de bijbehorende prijzen. Buiten de wapens zijn er ook nog wings, waardoor je tijdelijk sneller kan lopen dan je tegenstanders. Je start elke ronde zonder enig wapen. Naarmate je meer geld verzamelt, komen er verschillende rondjes op het scherm op willekeurige plaatsen, waarin een afbeelding van een bepaald wapen verschijnt. Deze wapens zijn maar een zeer beperkte tijd werkzaam en als je tegen het eind van een ronde een wapen koopt, gaat dat niet mee naar de volgende ronde. Bij verlies van een leven, ben je ook je wapen kwijt.



Er zijn 3 soorten vijanden: een Hoofdgat, mobiele bases en de soldaten. Het Gat zit ongeveer in het midden van het scherm bij het opstarten en is bepalend voor het aantal en de soort vijanden, die op het scherm komen. Eerst is er weinig vijandelijke energie in dit Gat, maar dat loopt langzaam op en dan verandert de kleur van zwart naar rood. Je moet voorkomen, dat het zich helemaal vollaadt en dat doe je door er af en toe overheen te lopen. Bij het Gat verschijnen soms teksten om je te waarschuwen: is het Gat half rood, dan staat er "Touch this spot", ten teken dat je eroverheen moet lopen en als het bijna vol is, staat er "Hurry Up" en dan moet je echt opschieten, anders wordt er vanuit het Gat een boodschap gezonden naar de mobiele bases. Deze zijn als stilstaande figuurtjes op je scherm te zien en als zij de boodschap doorkrijgen, die vanuit het Gat wordt verzonden, wordt er een hele horde soldaten op je losgelaten.
Die Menon soldaten zijn er in 20 uitvoeringen. Sommigen zijn heel snel en komen achter je aan, terwijl anderen je proberen in te sluiten. Voor het raken van een soldaat krijg je 100 punten en voor het raken van een basis 200.

In de bonusronde na elke 3 doolhoven krijg je eerst een gangenstelsel te zien, waarin muntstukken voor het oprapen liggen. Je kunt deze pakken zonder door vijanden te worden gehinderd, maar voordat je begint, gaat gedeeltelijk het licht uit, zodat je in één oogopslag moet zien, hoe je bij het goud kunt komen.

Je ziet het: echt makkelijk is Fantasy Zone -The Maze- niet, maar of het de moeite waard is om het te kopen, moet iedereen voor zich uitmaken. Ik zou aanraden om het eerst een dagje te huren en er wat mee te experimenteren.
Grafisch en wat de muziek betreft is het in ieder geval een heel leuk spel.

JOCELYN

BEELD:	*****
GELUID:	*****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	****

SEGA SOFTWARE

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Sega 1 megarom.
1 speler.
Prijs: FL. 79,50.

Bij Alex Kidd hebben we te maken met een "klim- en klauterspel", waarbij items gevonden moeten worden. Deze voorwerpen zitten verborgen in doosjes en bij sommige van deze doosjes kun je alleen maar komen door stenen stuk te slaan. Er zijn 11 lokaties in de Wonderwereld, die onderzocht moeten worden. Met de joystick kan naar rechts en links worden gegaan, gesprongen (A-Knop of A-Knop + pijl omhoog om extra hoog te springen) en gedoken (pijl omlaag). Met de B-knop kunnen rotsen stukgeslagen worden.
Vijanden zijn er natuurlijk ook: in de eerste velden kom je vogels tegen, die je weg moet zien te rammen, maar ook bevatten sommige dozen dodelijke vijanden, dus die kun je beter laten staan. Je grootste vijand is echter Janken the Great, die het gemunt heeft op de stad Radactian en aan jou de taak deze stad te redden.
Dit doe je door de Wonderwereld door te reizen en op elke lokatie 5 schatten te vinden, die je zullen helpen Janken te verslaan. Ook deze schatten bevinden zich in de doosjes.
Onderweg kun je winkels tegenkomen, waar je -mits je genoeg geld verzameld hebt- van alles kunt kopen: poeders, magische armbanden, extra levens, maar ook motorfietsen, helicopters, speedboten etc. Deze kunnen van pas komen in de diverse landschappen, die je door moet. Zo is er bijvoorbeeld ook een deel, dat zich onder water afspeelt.

Het spel kan niet worden geSAVEd, maar door het bijkopen van extra levens kun je een behoorlijk eind komen en moet het mogelijk zijn het einddoel te bereiken.

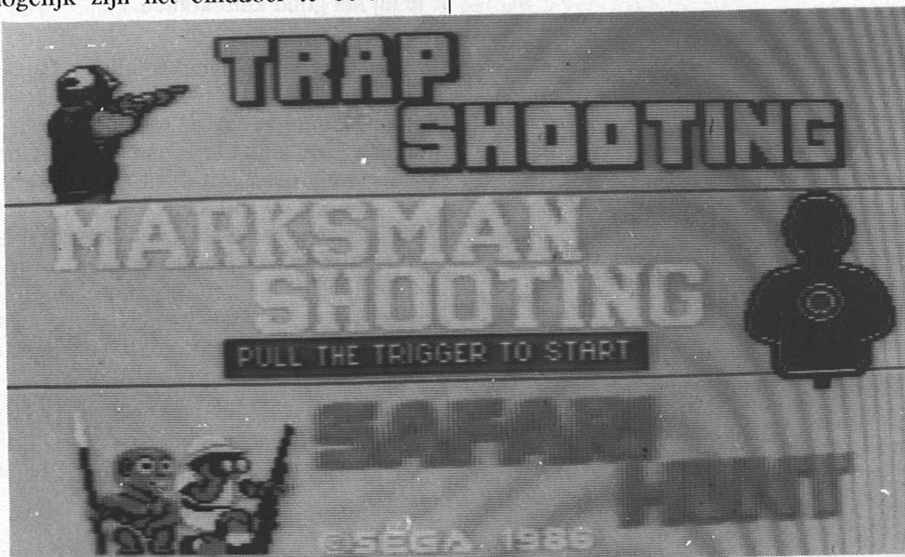


Door een druk op de pauzetoets krijg je een overzicht van de kaart met de plaats, waar jij je op dat moment bevindt en een lijst van de door jouw gevonden voorwerpen + je hoeveelheid goud.

Alex Kidd is een heel aardig spel voor de liefhebbers. Grafisch niet echt een hoogstandje, maar wel acceptabel. Alleen de muziek is zo'n "huppeldeuntje", dat je op een gegeven ogenblik de keel gaat uithangen. Niet echt een spel om even te huren.

JOCELYN

BEELD:	****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	****



3 SCHIETSPELLEN

TRAP SHOOTING
MARKSMAN SHOOTING
SAFARI HUNT

Sega Cartridge.
1 speler.
Alleen met pistool.
Prijs: FL. 79,50

Deze cartridge bevat 3 schietspellen die alleen met het pistool gespeeld kunnen worden. Ook in het keuzemenu moet de selektie van een spel met het pistool gebeuren.

Trap shooting: bij dit spel moet je op kleiduiven schieten die door een katapult worden weggeschoten. Dit spel heeft 4 levels met 4 verschillende achtergronden.

Marksman shooting: dit is het schieten op houten poppen die in een galerij omhoog klappen. Zo wordt ook -volgens de handleiding- door de FBI geoefend in het schieten.

Safari hunt: schieten op wild, vogels en vissen in 3 rondes met 3 verschillende achtergronden.

In de eerste plaats moet je van schieten houden en ten tweede hierin niet al te goed zijn, want de spellen zijn erg eenvoudig. Volgens ons een ideaal pakket om een avondje te huren.

BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	**
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	**

MSX SOFTWARE

Deze software is -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.



FANTASM SOLDIER 2

```
SYSTEEM: MSX-2
Werkt met FM-Pac.
```

Het is verbazingwekkend hoe de Japanse softwarehuizen de verwende MSX-2 bezitters steeds weer iets nieuws kunnen uitbrengen dat op een of andere manier toch weer mooier is dan de voorafgaande titels. Zo ook Fantasm Soldier 2. Kijk eerst eens naar de mooie demo (dit wordt inmiddels een vast ritueel bij de nieuwe software) en druk dan de spatiebalk voor het spelbegin of F5 voor de muziekdemo (deze staat op disk 3). Er volgt nu een keuzemenu om de geSAVEde versie te laden of een nieuw spel te beginnen. Gelukkig krijgen we vanaf nu Engelse teksten op het scherm en kun je beginnen als meisje in pyjama dat met een groot zwaard monsters moet wegmeppen. De achtergrond van dit gebeuren is grafisch heel mooi, maar het is jammer dat het scrollen iets houterig gebeurt.

Op weg naar het eindmonster zijn verschillende items te vinden: kleding voor meer energie, wapens (zoals BULLETS, EXPLODER en LASER) en SPECIAL (een soort magic) waarmee b.v. de monsters tijdelijk stilgezet kunnen worden (te activeren met de B-knop). Door te bukken en op de B-knop te drukken kom je in de SELECT-mode waarin je wapens, kleding of SPECIAL kunt selekteren. Iedere stage wordt gevolgd door een schitterend eindmonster. Na het uitspelen van een stage kun je het spel SAVEn op de DATA diskette. Dit is diskette 2, laat deze dus op unprotected staan (schrijfbeveiliging dicht). Tussen de stages zit ook nog een soort demo's van elk zo'n 5 minuten. Leuk voor de Japanners, wij zullen het alleen met de plaatjes moeten doen.

Fantasm Soldier 2 behoort tot de beste spellen van de laatste tijd. Grafisch heel fraai met vele kleuren. het spel is tamelijk moeilijk: sommige velden zijn ware doolhoven. Het geluid is goed, zowel met- als zonder FM-Pac al overheerst bij mij de PSG drum een beetje. Een aanrader.

Dennis Lardenoye

```
BEELD:            *****
GELUID:           ****
SPELKWALITEIT:    *****
```

RUNE WORTH

```
SYSTEEM: MSX-2.
Werkt met FM-Pac.
```

HELAAS ONSPEELBAAR

4 Diskettes, een schitterende intro met veel animatie, géén gedrongen poppetjes maar echte figuren (je zou bijna gaan denken dat je naar een spel voor de PC zit te kijken) en dan de grote teleurstelling: wij kunnen het spel niet spelen. Bij Rune Worth wordt nu eindelijk eens niet gevochten, maar het gehele adventure draait om dialogen tussen de hoofdrolspeler en bewoners van diverse steden. Ontzettend mooi, ontzettend jammer en waarschijnlijk meteen de kortste recensie.

```
BEELD:            *****
GELUID:           *****
SPELKWALITEIT:    *
```

Alfred Debels.

UNDEADLINE

Er zijn 6 stages met aan het eind van elke stage een MONSTER.

STAGE 1: Dit is een makkelijk monster. Steeds als hij langsloopt op hem schieten. Als je vindt dat dit te lang duurt kun je ook tussen de dingen die hij gooit gaan staan en de hele tijd op hem vuren.

STAGE 2: Dit monster wordt al een beetje pittig en is het beste te verslaan met de vlammenwerper. Je moet ook schoentjes aan hebben. Loop de hele tijd met het hem mee en blijf de hele tijd op hem vuren hij gaat dan vanzelf weg. Je moet wel de helft van je leven nog hebben. Hier geldt: gewoon doorrammen. In deze stage zit vlak voor het eindmonster ook nog een kistje met daarin schoentjes, blauwe flesjes en P's.

STAGE 3: Dit monster gooit zijsen die op 1 punt blijven draaien. Je moet dit keer niet met hem meelopen maar steeds de zijsen die hij gooit schieten. Want als je met hem mee loopt komen er zeer veel zijsen in het veld. Schiet ondertussen ook op het monster.

STAGE 4: Dit is het moelijkste monster uit het spel; een echt rotding dus. Het ligt er ook aan wie je bent. Ben je de wizard dan kun je je steeds onzichtbaar maken als hij het vuur gooit. Als je een ninja bent gaat het ook nog wel. Maar als je een fighter bent kun je echt wel schudden. Bij dit monster moet je haast zonder af te gaan de stage door spelen want het leven zul je nodig hebben voor het monster, gewoon de eigenschappen van je poppetje gebruiken. Ook hier zit vlak voor het eindmonster nog een kistje.

STAGE 5: De vogel. Je moet steeds als hij de kogeltjes gooit je schild voor doen, springen of jezelf onzichtbaar maken. Let wel op dat je hem niet in één keer verslagen hebt want hij komt namelijk in een andere kleur terug. Dan duikt hij steeds naar voren als hij jou ziet en gaat kogeltjes gooiend terug naar zijn plaats. Lok hem steeds naar je toe en als hij naar onderen duikt loop je snel weg en als hij dan weer boven is geef je hem de volle laag.

STAGE 6: Een makkie. Schiet gewoon zijn tentakels aan flarden. Schiet eerst de tentakels waar de armen uit komen kapot. Als je dat gedaan hebt schiet je zijn bek stuk en weg is ie.

Betekenis van de voorwerpen:

BLAUW SCHOENTJE: Je gaat slomer lopen.
SCHOEN MET VLEUGEL: Je gaat sneller.
ROOD FLESJE: Er gaat een stuk leven af.
BLAUW FLESJE: Er komt een stuk leven bij.
ZWART FLESJE: Je wapen wordt aangetast.
HARTJE: Een leven erbij.
EEN P: Je krijgt het volmaakte wapen.
DYNAMITE: Vernietigd alles in het veld.
VRAAGTEKEN: Kan van alles onder zitten (RODE-BLAUWE OF ZWARTE FLESJES, DYNAMITE, HARTJES of P's).

VOLMAAKTE WAPENS, je moet er een stuk of 4 van pakken. Het wapen waar je mee start kan niet beter worden.

VLAMMENWERPER: Je krijgt er 2 naast elkaar.(Dit kun je in stage 5 niet gebruiken omdat je dan niet door de deuren kunt schieten).
SCHADUW: Je krijgt, als je er 4 gepakt hebt, 2 stuks die knipperen; je kunt dan niet afgaan als de schaduw's geraakt worden.
MESSEN: Je krijgt van voren en achteren 2 messen.
BOEMERANG: Je krijgt een paar boemerangen die de vijanden achtervolgen.
BIJLEN: Je krijgt er gewoon een stuk of 4 bij.
VLAMMETJES: Een soort vlammenwerper, erg handig.

ALESTE SPECIAL

De EINDMONSTERS van stage 1 t/m 5

STAGE 1: De basis. Gewoon de kanonnen kapot schieten. Je moet ook de hele tijd blijven bewegen anders wordt je ingesloten door de kogeltjes.

STAGE 2: De ROBOT. Blijf de hele tijd op hem schieten en spring steeds de lucht in als hij de bol gooit. Soms moet je in de lucht ook nog heen en weer bewegen omdat de bol soms heen en weer gaat.

STAGE 3: Bij dit monster kun je niet over de laserstralen heen springen je moet de hele tijd heen en weer rennen en op hem vuren. Trouwens, deze stage is wel heel erg makkelijk; stage 1 is heel wat moeilijker.

STAGE 4: De kanibalen. Deze drie jongens zijn heel makkelijk, steeds als ze tevoorschijn- en naar voren komen los je een salvo op ze los. Ze schuiven steeds één kant op dus gewoon boven in het veld gaan staan als ze gaan schuivelen.

STAGE 5: Het grote eindmonster. Hij schiet boemerangen en gooit speren. Je kunt bij deze vent het beste ronde bollen hebben en schaduws, dan wordt hij namelijk de hele tijd geraakt. Blijf steeds rondjes lopen en schiet ondertussen op hem, kijk vooral uit voor de speren die hij gooit. Als je hem verslagen hebt heb je het spel uitgespeeld en komt er een zeer mooie einddemo.

Het beste wapen wat je in dit spel kunt hebben zijn 2 schaduws en de grote ninja sterren, de eindmonsters heb je dan ook een stuk sneller. Als je dit wapen niet hebt moet je heel veel geduld bij alle monsters hebben.

In de muziek demo van dit spel, die je kunt bereiken door 24 keer een cursortoets in te drukken zitten meer muziekjes dan het lijkt want achter de geluidseffecten zitten nog 3 andere muziek stukken (0A,0B,0C).

Er kan niet gesaved worden en er worden ook geen passwords gegeven. Je zult het met de continue optie moeten doen.

DEFCON

Als je bij dit spel tegelijk op INS en DEL drukt ga je een stage verder. Dit lukt alleen maar als de kaart helemaal klaar is dus als alle bommen op de steden zijn gegooid.

ALESTE 2

Dit spel uit 1989 van COMPILE heeft ook weer cijfers zoals ALESTE 1 waar je op moet schieten hier een overzicht daarvan.

WAPEN 0: Gewoon kogeltjes.
WAPEN 1: Boemerang die keihard voor je schip ronddraaien.
WAPEN 2: Je gooit een bom en krijgt een draaiende bal om je schip na meerdere malen de 2 gepakt te hebben.
WAPEN 3: Een laser. Na meerdere malen wordt het een boog-wapen.
WAPEN 4: Boemerangen die de vijanden achtervolgen.
WAPEN 5: Een bom die open gaat en naar voren vliegt.
WAPEN 6: Een bom die een stukje vooruit gaat en alle kogeltjes die in de ontploffing komen vernietigd, na meerdere malen de 6 gepakt te hebben worden het er 2 of meer (pak hem nooit meer dan 3 keer want dan wordt het er namelijk weer 1).

Als je bijv. het volmaakte wapen van 1 hebt en je pakt dan per ongeluk een 6 is dit niet erg want dan krijg je van de 6 ook het volmaakte wapen.

Je kunt door middel van de STOP toets de snelheid van je schip regelen (1 t/m 10).

IKARI WARRIOR

Door de STOP-toets en daarna F-4 in te drukken kun je weer terug naar het titelbeeld.

DAAN VAN VLIET, KAMPEN.

ABONNEMENTEN

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER
EN JE MIST GEEN NUMMERS!

Een abonnement op de Software-Gids kost FL.40,= per 6 nummers en is te verkrijgen door overmaking van dit bedrag op Giro: 5036011 t.n.v. J.Herps, Postbus 516, Lelystad.

Voor Belgie: Bfr. 750 op bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt, t.n.v. J.Herps te Lelystad.

Abonnementen worden aangegaan voor een periode van 12 maanden en de abonnees krijgen, voor het verstrijken van het abonnement, een bericht van de uitgeefster en kunnen dan hun abonnement verlengen. Indien een verlenging niet gewenst is hoeft verder niet te worden betaald; opzeggen van een abonnement is niet nodig, maar wordt wel op prijs gesteld.

Girobetaalkaarten of Eurocheques (vergeet niet het nummer op de achterzijde) voor een abonnement kunnen gestuurd worden naar: Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

MSX-GIDS LISTINGS OP DISKETTE:

Wie de listings uit de MSX-Gidsen niet zelf wil intikken, kan deze programma's op 3,5 inch diskette bestellen. Verkrijgbaar zijn nog de diskettes met de programma's uit de MSX-Gidsen 11 t/m 27 en uit de gedrukte extra editie X2. (Van MSX-Gids nr.25 is geen aparte diskette uitgebracht, omdat hierin maar 1 listing voorkwam). De listings uit de gedrukte MSX-Gidsen komen NIET voor op de Diskmagazines nrs. 1,2 en 3. Op deze Diskmagazines staan alleen programma's, die niet in de gedrukte MSX- Gids geplaatst konden worden, omdat ze daarvoor te lang zijn. Voor meer informatie over de Diskmagazines verwijzen wij naar de betreffende advertentiepagina.

Voor abonnees: FL. 20,00 (BF 370,=)

Voor niet-abonnees: FL. 22,50 (BF 420,=)

LET OP...... DIT ZIJN GEEN VERZAMELDISKETTES: ELK NUMMER KORRESPONDEERT MET DE MSX-GIDS, WAARIN DE LISTINGS VOORKWAMEN. DUS B.V.: DISK NR.11 BEVAT ALLEEN DE LISTINGS VAN MSX-GIDS NUMMER 11!

Bestellen in Nederland: Postbankrekening 909515 t.n.v. A.Debels te Lelystad.

In Belgie: rek.nr. 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. Jose Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.

HELP!

Ik heb een Star LC-10 printer en een Sony HB-F700P computer. Wie weet hoe ik met deze combinatie tekeningen kan uitprinten van Designer+ en Videographics?
Remco Terlouw, Julianastraat 14, 5384 KH Heesch. Tel. 04125-1228

Welke codes bestaan er voor Maze Of Galious die je met F2-CODE-RETURN kunt intikken en met welk resultaat? Waarom werken de Rompack Simulator en de Rompack Backupper (uit MSX-Gids nr. 11) niet op mijn VG8020?
Tristan Zondeg, Zuiderdiep 433, 7876 BB Valthermond. Tel. 05996- 2717.

Bij Super Rambo Special ben ik bij een huisje gekomen waar ik Keyword 1 kreeg: 10A09A38. Hierna was ik dood en heb van alles geprobeerd echter zonder resultaat. Wie heeft kaarten, keywords of tips?
P. de Vries, Grondsvelderf 70, 3077 SC Rotterdam

Als ik in het begin van Maze Of Galious "ZEUS" intik gebeurt er niets. Tik ik "UMBRELLA" in dan reset de computer. Wie helpt?
Wie heeft een kopie van HALNOTE 0.4? Ik heb namelijk de boot- en de fat-sector gewist toen ik met DISKIT zat te 'spelen'. Mijn versie is dus onbruikbaar.
P. Burgers, Anjerlaan 11, 3871 EV Hoevelaken.

Ik heb een Philips NMS 8245 en een Philips NMS 1432 printer. Met deze combinatie kan ik niet grafisch printen met Ease. Ook Wordpro en Database kan ik niet printen. Wie kan mij helpen?
F. Goosen, Elzenwal 4, 9461 JZ Gieten.

Hoe versla je de monsters in The Maze Of Galious? Hoe krijg je het hek open naar de Grenade en waar vind je de Waterdrop bij King Kong 2?
Robert Gijsen, P. Holtenstraat 16, 6031 CS Nederweert. Tel. 04951- 32613.

Wie kent er nog spelletjes die werken op een MSX-1 met 32Kb en datarec.? *Maurice de Bijl, Citadelstraat 4, 5397 GJ Lith (N-Br.), Tel. 04128- 1466 na 17.00 uur of in het weekend.*

Wie helpt mij aan POKE's om Operation Wolf op de MSX-2 te laten lopen? *R. Bouwhuis, Minervalaan 67, 7321 DP Apeldoorn.*

Graag zou ik het programma Print Office uit MSX-Gids nr. 16 gebruiken met mijn STAR NX-1000 printer. Wie helpt mij aan de codes? *Frank Ravelingeem, Meersstraat 9, 8591 Moen, België. Tel. 056/644622.*

Hoe krijg je bij Super Cooks in de eerste wereld de sleutel om het poortje voor de vlag te openen? Wie heeft muziekjes om bij Synth Saurus in te laden? *Erik Siebers, Tel. 045- 713886 na 15.00 uur.*

Hydlide III: waar ligt de BUGLE en hoe moet de LASERBARRIER verminderd worden? *Sebastiaan Holman, Tel. 075-211839.*

Wat moet je doen bij het eindmonster van Super Laydock? *S. Galjaart, Irenelaan 13, 3881 VN Putten.*

Hoe kom ik bij Arsene Lupin II door het eerste veld? *Jos Meijer, Grote Beukelaan 10, Heino. Tel. 05729- 1814.*

Metal Gear: Ik zoek een doeltreffende manier om voorbij de helicopter te komen op het eerste gebouw. *Michaet Knecht, Witbol 11, 1273 BM Huizen.*

Ondanks een SCC in een cartridge slot van mijn Philips NMS 8250 blijft het geluid van een FM-Pac om de halve minuut zo'n 3 seconden lang uitvallen. Wat is hiervan de oorzaak en hoe kan ik dit verhelpen? *Jasper van Strien. Tel. 078- 123844.*

Hydlide III: Wie weet iets tegen het resetten van de computer bij de doodskop op de 3e etage van het verzonken kasteel? Wie weet waar de bugle is en waar ik Fantasy Town kan vinden? *Iwan Hoogveld, Plantage 45, 8212 VC Lelystad. Tel. 03200-30554.*

Ziek? hoera!

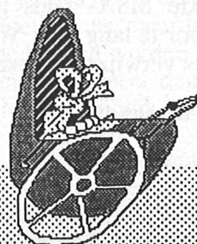
DYNAMIC PUBLISHER FELICITATIE PAKKET.

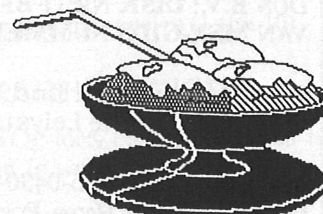
De Dynamic Publisher Uitbreidingen 1 en 2 zijn bij velen al bekend en bevatten twee grote verzamelingen stempels (650), kaders (50), vullers (10) en karakterfonts (50). Naast deze uitbreidingen zijn ook Dynamic Publisher pakketten verkrijgbaar. Sedert enige maanden het kerst en nieuwjaarspakket en nu ook een felicitatie pakket.

Met dit felicitatie pakket kan men, net als met het kerst en nieuwjaarspakket, zelf wenskaarten e.d. maken met de computer en een printer. De inhoud van dit pakket is geheel nieuw en werd op speelse wijze ontworpen. Het pakket bestaat uit meer dan 100 stempels, lettersets, kaders, vullers en div. feestkarakterfonts. Tevens zijn 2 schermen opgenomen die als voorbeeld dienen om zelf kaarten te maken. Om het geheel kompleet te maken is er een aantal schermen waarop stempels staan die niet zijn ingekleurd zodat deze door de gebruiker zelf kunnen worden vergroot, verkleind, ingevuld of ingekleurd. Met het felicitatie pakket kan men zelf verjaardagskaarten, geboortekaarten, uitnodigingen, huwelijkskaarten, verhuisberichten of beterschapswensen maken. De pakketten zijn tegenwoordig zowel voor MSX als voor PC (MS-DOS) leverbaar en als gebruikelijk netjes verpakt en voorzien van een handleiding en een overzicht van de stempels, fonts etc.

Zie de advertentie elders in dit blad.

een 100





GIDS SOFTWARE

MSX ADVENTURE DISK

PALACE OF DEATH: Grafisch zeer fraai adventure gemaakt door 'THE FALCON'. Met demo. Verzamel de items, zoek de verborgen doorgangen en red prinses Luna. 38 velden en een aantal verdiepingen. Lekker lastig!

DUNGEON MAZE: Grafisch dungeon adventure met monsters, sleutels en bijbehorende deuren, etc. Gemaakt door 'Lionsoft'. Aktiveer de teleporter, maar vind eerst de 5 kristallen. 128 velden!

HAVENA: Klassiek adventure: voornamelijk tekst en enkele eenvoudige afbeeldingen, dus geen arcade problemen. Je krijgt van een oude vrouw de opdracht in haar huis een schatkaart te vinden. Deuren, ladders, kasten en alle andere elementen van een echt adventure. Gemaakt door Patrick Rietbroek.

ROBOT ADVENTURE (MSX-2): Doorzoek 5 stelsels van 81 kamers elk. Vind -en open- 5 kisten. Houd rekening met je STRENGTH en TIME! 2 versies: makkelijk (je krijgt meteen gratis kaarten) en moeilijk (je begint met niets). Velden 'AT RANDOM' dus bij elk nieuw spel liggen de items op een andere lokatie!

Deze adventure disk wordt alleen geleverd op 3.5 inch (enkelzijdig) voor MSX.

```
Prijs:................FL. 39,95 (Bfr. 800)
Abonnees:.............FL. 34,95 (Bfr. 700)
```

MSX UTILITY DISK

EDIT PROGRAMMEERHULP
DISK DOCTOR (MSX-2, MSX-DOS)
DISK FREE COUNTER
SCHERMBEWAARDER
TALSTELSEL OMREKENEN
MC-DATA OMZETTER
SOUND DIGITIZER (MSX-2)
DISK-TAPE OVERZETTER
TAPE-DISK OVERZETTER
SOUNDER: P.S.G. programmeerhulp
4 X SECTOR COPY
SPRITE EDITOR

EDIT: door slechts het intoetsen van de eerste letter krijgt u onder de 10 funktietoetsen MSX-BASIC opdrachten die met deze letter beginnen. Deze edit mogelijkheid is een zeer gewaardeerd hulpmiddel op andere computermerken.

DISKDOCTOR: de meest uitgebreide monitor- editor tot nu toe voor MSX-2 onder MSX-DOS. Een programma dat voorheen alleen op andere computers zoals de PC te vinden was. Zeer gebruiksvriendelijk met 'pull down' menu's in duidelijke kleuren.

De diskfree counter kan meerdere diskettes verwerken. Het talstelsel programma rekent meteen om naar meerdere talstelsels en het sectorcopy programma uit MSX-Gids nummer 5 is opgesplitst in 4 sector copy programma's. De SPRITE EDITOR is een programma uit MSX-Gids nr. 3 en het tape naar disk conversie programma komt uit MSX-Gids nr. 10.

De programma's worden geleverd op 3.5 diskette plus een uitgebreide handleiding.

```
Prijs:...........FL. 29,95 (Bfr. 595)
VOOR ABONNEES:....FL. 24,95 (Bfr. 470)
```

DATABASE PROGRAMMA'S

voor software administratie.

FADM en INDEX. Twee programma's voor de opslag van softwaregegevens met indexeren, sorteren en het afdrukken van lijsten. Beide programma's menu-gestuurd en alleen voor MSX-2. Ideaal om een overzicht te krijgen van overvolle bakken met speldiskettes. Geen geknoei meer op de diskette labels; alleen nog een nummer (of naam) op de disk en verder alle gegevens in de database.

```
Prijs:............FL. 29,95 (Bfr. 595)
VOOR ABONNEES:....FL. 24,95 (Bfr. 470)
```

BIG FUN

KABINET LUBBERS III (MSX-2): Het programma werkt met 'pull-down' menu's. Je krijgt de afbeelding van een minister te zien. Kies de naam, het departement en tot slot de partij van deze minister. Op het scherm staan ook 3 stemvakjes die rood worden ingekleurd bij elk juist beantwoord onderdeel.

FAMILY BINGO (MSX 1&2 met printer): Bingo in de huiskamer met 2 tot 4 personen. De printer drukt de kaarten en de computer geeft de getallen. Alleen de prijzenpot is niet bij het programma inbegrepen.

BOWLING (MSX 1&2): Met een druk op de spatiebalk 'gooi' je de bal in de richting van de kegels.

DE HITKWIS (MSX 1&2): Een quiz voor 2 personen die hun kennis van de hitparade van 1965 tot 1985 kunnen testen. Er zijn ook nog 2 pionnen in het spel dus buiten kennis is ook een dosis geluk nodig.

GHOST (MSX-2): Houd het spookje buiten het bereik van de laserstralen maar pas op! Het spookje is zeer licht en het voedsel is beperkt!

KOFFIE VERKOPER (MSX-2): Probeer zoveel mogelijk winst te maken als koffie verkoper. Je hebt te maken met de koffieprijs, het weer, reclame etc. Een heel apart 'adventure'!

SMASH'M (MSX-2): Smash'm is een breakout variant met verschillende batjes op verschillende hoogtes.

Deze disk wordt alleen geleverd op 3.5 inch (enkelzijdig) voor MSX.

```
Prijs:............FL. 29,95 (Bfr. 595)
VOOR AONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)
```

Deze diskettes zijn te bestellen door overmaking van het bedrag op Postbanknr. 909515 t.n.v. A.Debels te Lelystad onder vermelding van de naam van de disk die u wenst te ontvangen. Voor BELGIE: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

De prijzen zijn inclusief verzendkosten. Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam. Tel. 020-6659393. Fax: 020-6683090.

EEN NIEUWE COMPUTER?

Inmiddels hebben enkelen onder ons reeds kennis gemaakt met de opvolger van onze oude trouwe MSX2 computer: de MSX-2 PLUS. Tevens is nu zeker dat er geen Europese versie van deze machine zal verschijnen zodat we moeten kijken naar alternatieven. Het geluid is geen probleem: een FM-Pac maakt een MSX-2 qua geluid gelijk aan de MSX-2+, maar nu het beeld nog.

OMBOUWEN MSX-2 NAAR MSX-2 PLUS.

Er zijn al eerder zulke mogelijkheden aangeboden, maar dit waren dure lapmiddellen die de computer niet 100% MSX-2+ compatible maakten, want alleen een videoprocessor vervangen is NIET voldoende. Om een beetje een beeld te schetsen van een TWEE PLUS moeten we kijken wat daar zoal voor bijzondere veranderingen in zitten ten opzichte van de MSX2.
Er zit dezelfde Z80A processor in deze TWEE PLUS. De interrupt routines zijn wat aangepast maar de klokfrequentie waarmee deze processor werkt is NIET verhoogd. Zij kan natuurlijk verhoogd worden maar dat hoort niet bij de standaard van MSX2 PLUS.
De VIDEO PROCESSOR: hierin is één en ander veranderd. Het verschil tussen een MSX2 en een TWEE PLUS videoprocessor is ongeveer net zo groot als indertijd het verschil tussen MSX1 en MSX2; groot dus. Het meest in het oog lopende is echter de uitbreiding in de grafische schermen terwijl het VIDEO-RAM niet uitgebreid is. Dus nog altijd 128 Video-ram geheugen. Wat erg belangrijk is, is dat deze processor een dubbel zo hoge werkfrequentie heeft gekregen. Hierdoor ontstaat een enigzins sneller afhandelen van de programma's. Er is een verandering te vinden in de diverse systeemroms. Te weten:
A: 16Kb BIOS uitbreiding voor TWEE PLUS.
B: EXTENDED BASIC uitbreiding TWEE PLUS met 32 Kb.
C: MSX1 BASIC blijft met 16Kb gelijk.
D: DISKBASIC blijft 16 Kbytes.
Wat wilden wij nu zien te bereiken? Allereerst was er sprake van dat bepaalde programma's niet of niet korrekt zouden werken op de TWEE PLUS. Het zou dus een goede zaak zijn als we alle software van de TWEE PLUS kunnen gebruiken, die er is en nog komt, maar ook als we de machine nog gewoon als MSX2 kunnen laten werken met alle MSX1 en 2 software, die al op deze MSX-2 gebruikt kon worden.

Dit bracht echter nogal wat ROM uitbreiding met zich mee. Voor de TWEE PLUS geeft dit bij elkaar 64 Kbytes Rom extra, want diskBASIC hoeft natuurlijk niet tweemaal ingebouwd te worden. Omdat we bij het inschakelen van de TWEE PLUS configuratie ook diskBASIC nodig hebben (we willen onze drive immers blijven gebruiken) dient deze ook weer ingeschakeld te worden.

Daarom wordt als TWEE PLUS is ingeschakeld 80 Kb. rom gebruikt en bij normaal MSX2 64 Kb. rom. In totaal betekent dit 64 plus 64 is 128 Kbytes ROM geheugen. Er komt slechts een klein schakelaartje aan de buitenkant om tussen beide systemen te kunnen schakelen.

Deze VOLLEDIGE ombouw is nu mogelijk doch voorlopig ALLEEN voor de SONY HB-F700 en er wordt gebruik gemaakt van originele, door SONY geleverde videoprocessors! Bent u geïnteresseerd geraakt? Dan kunt u altijd kontakt met ons opnemen om een dergelijke SONY HB-F700 te laten ombouwen.

TIMESOFT - Amsterdam.

LIDAD

Ledenadministratie

Lev.: Brainchild.
MSX-2,MSX-DOS en muis.
Prijs: FL. 45,=

Lidad is -nog meer dan Klantsys elders in dit blad- een on-MSX programma. Deze ledenadministratie is alleen geschikt voor bediening met een muis, dus voor een beperkt MSX-2 publiek en maakt geen gebruik van de funktietoetsen en de ESC- DEL- SELECT- of andere toetsen die we vooral bij de MSX in de meeste programma's terugvinden. Met deze muis kunnen we vensters niet aanklikken, doch deze verschijnen als de cursor op het venster staat. Geen punt, dat wordt wel vaker gedaan, maar bij dit programma alleen van rechts naar links. Andersom werkt dit systeem niet. Sommige numerieke informatie moet ingevoerd worden met alle voorloopnullen. Doen we dit niet, dan krijg je bij invoer van b.v. 20 dit getal plus een extra nul, dus 200, in het bestand. Door dit -en ander- afwijkend 'gedrag' krijg ik het vage vermoeden dat dit programma niet op een MSX is ontwikkeld.

Lidad kan worden gekopiëerd d.m.v. een programma op de disk (COPSYS) en voordat wordt begonnen met de administratie moet een datadiskette worden gemaakt. Er is een clubadministratie waar de stamgegevens van de club opgeslagen kunnen worden, vervolgens een bestand voor de gegevens van het bestuur, een tariefadministratie, waarin 26 verschillende tarieven en een entreetarief opgeslagen kunnen worden en een ledenadministratie voor de opslag van de gegevens van de leden (max. 1000).
Deze ledenadministratie bevat de volgende velden: Naam, Adres, Postcode, Woonplaats, Telefoon, Telex, Telefax, naam v.d. Bank, Rekeningnummer, Gironr.v. d. bank, Gironr.v.d. club, woonplaats en nummer Kamer van Koophandel, Volgnummer van aantal contributieheffingen.
Hiermee raken we meteen de kern van de zaak: Lidad is niet flexibel. Past jouw administratie hierin dan heb je een uitstekend pakket, zo niet dan heb je geen mogelijkheden tot aanvullen of wijzigen en kun je dit pakket niet gebruiken.
Het onderdeel 'printen' is meer flexibel, want er kunnen ook andere dan MSX-printers worden gebruikt door het opgeven van printercodes in een tabel. Er zijn mogelijkheden om lijsten naar verschillende gezichtspunten uit te draaien maar je zult met deze lijsten moeten werken want selectiemogelijkheden ben ik niet tegengekomen (b.v. selectie op leeftijd i.v.m. evt. overgang van junior- naar seniorlid, selectie op niet betaalde contributie i.v.m. aanmaning of royeren en noem maar op). Daarentegen heeft het pakket weer wel de mogelijkheid tot het printen van acceptgirokaarten aan de ketting.

Het pakket is niet erg gebruiksvriendelijk en de handleiding is niet overal even verhelderend (zie voor b.v. het invoeren van gegevens pag. 46 van dit blad). De diskette in de drive en beginnen maar, wat juist bij veel MSX programma's zo prettig werkt, is er niet bij. Eerst de handleiding bestuderen en dan een oefenbestandje opbouwen om het programma onder de muis te krijgen is zondermeer noodzakelijk. Begrijp je eenmaal de werking van dit programma dan kun je ook snel aan de slag met andere programma's van Brainchild en wat dat betreft zit je dan wel goed, want slecht zijn deze programma's zeker niet. Alleen anders, en dat is even wennen.

BEELD: ****
GEBRUIKSGEMAK: **
FOUTAFHANDELING: ****

MSX TIPS

MUZIEKDEMO'S

Aleste: druk tijdens de demo op de s,t en de spatiebalk.
Aleste special: druk tijdens het introplaatje diverse malen op de linker- en rechter cursortoetsen.
Aleste 2: start de B-schijf op met SELECT, spatie en bovenste cursor.
Fantasm Soldier II: druk bij het introscherm op F5 voor de soundtest.
Hydefos: houdt tijdens het opstarten de toetsen b,g en m ingedrukt en je komt in de muziek mode.
Tetris MSX-2: Start het spel op met de spatiebalk ingedrukt en laat deze los zodra het introscherm verschijnt. Je krijgt dan de muziekdemo.

CHEAT-MODE ALESTE 2

Als je van disk A naar disk B moet wisselen, stop dan disk C in de drive. Als je het menu krijgt om wapens te kiezen druk dan tegelijk op SELECT en de onderste of bovenste cursor. Nu verschijnt, achter 'information', het getal van de ronde waarin je komt. Als je tijdens het spelen op STOP drukt kun je de snelheid van het vliegtuig opvoeren door met de rechter- en linker cursor te spelen. Als je op SELECT drukt, nadat je op STOP hebt gedrukt, kun je, als je tegelijk op de cursors drukt, hct beeld centreren.

XAK

Zet de data weg op een dubbelzijdige (lege) disk. Wanneer je nu met een diskmonitor in sector 1424 op adres 90, 91,92 en 93 $FF plaatst krijg je maximum geld en experience.

UNDEADLINE

Als je in sector 73 op adres 19 $86 verandert in 00, kun je overal doorheen lopen zonder dat je power verliest.

Ton Schurink / Jeroen Bosman / J&J Soft / Jaan-Soft

PSYCHO WORLD

Als je tijdens het spel de cursors links en rechts TEGELIJK indrukt loop je achteruit.

Laatste level: gebruik over het algemeen je golfwapen. Gebruik bij het monster dat afwisselend verdwijnt en verschijnt de ijsballen. Om het eindmonster te verslaan maak je je eerst onkwetsbaar en raak je hem een aantal keren met één van de volgende wapens: energiebal, ijsbal, vuurbal, golfwapen, ster. Eén van de wapens heeft slechts effect, raak hem tot je onkwetsbaarheid is uitgewerkt en vernieuw deze dan weer waarna je weer snel overschakelt naar schieten. Nadat je hem hebt vernietigd krijg je een demo, een laatste afrekening en de einddemo.
S.C.F. Maastricht.

PACMANIA MSX-2

Als je tijdens het spel de TAB-toets indrukt kun je de snelheid van het spel instellen. 0 is het snelst en 9 het langzaamst.

ALGEMENE TIPS

Wanneer je een spel wilt spelen met de muis, moet je de computer opstarten met de linker muisknop ingedrukt. De muis werkt dan als joystick.

Jaan-Soft, Boxtel

DYNAMIC PUBLISHER: geef de volgende opties om een mooiere afdruk te verkrijgen. (je ziet geen puntjes meer, ook niet vertikaal).

```
START PRINT:   10,27"T14"
START REGEL:   27"T01"10,27"G0900720"
REGEL VERDER:  27"T14"10
MAX. BREEDTE:  720
DUBBEL AANSL.: JA
of
START PRINT:   10,27"T14"
START REGEL:   27"T01"10,27"G1361088"
REGEL VERDER:  27"T14"10
MAX. BREEDTE:  1088
BREEDTE MAAL:  2
DUBBEL AANSL.: JA
```

Stefan Boer, Wormer

Een handige tip voor degenen die vaak met veel stempels werken: zet alle stempels over één onderwerp bij elkaar op een scherm en schrijf dit scherm weg onder een verzamelnaam (b.v. dieren, auto's enz.). Wil je met de stempels aan de slag, zoek ze dan op via de desbetreffende schermen, schrijf het stempel wat je nodig hebt weg als stempel (PAK STEMPEL, BEWAAR STEMPEL) en zet ze op een aparte diskette. Toegegeven, het is wat omslachtig, maar overzichtelijk op de disk. Er gaan ca. 30 schermen op een diskette; dit is al gauw 600 tot 1000 stempels!
S.C.F. Maastricht.

ARKANOID-2

Als je het balletje mist en je drukt tijdig op TAB dan verlies je geen leven. Dit gaat echter maar door tot veld 18.
Als je bij veld 5R een wit blokje pakt met een N krijg je (zoals de meesten wel zullen weten) 3 balletjes. Probeer nu één van die balletjes achter de gouden blokjes te krijgen en laat de andere twee afgaan. Nu zal het balletje achter de gouden blokjes zich opsplitsen in 3 nieuwe balletjes. Deze bolletjes (vijanden) trekken jouw balletje aan en blijven er soms aan vast zitten. Dit levert veel punten op en aangezien je bij iedere 50.000 punten een leven krijgt ook veel levens. Hiermee kun je doorgaan tot 39 levens en wordt het heel makkelijk om de rondes door te komen.

Remco Terlouw

HYDEFOS

Opties:
B: optie die naar achteren vuurt.
S: speed, max. 1x.
C: capaciteit.
P: power.
R: bestuurbare optie (met SHIFT).
b: bonus punten.

Pak niet teveel P's of C's, want dan ben je af. Je kunt het spel het snelst uitspelen door in area A,B,C géén pitstops te maken. In area E maak je wel een pitstop en neem hier de bommenwerper met een option. Je krijgt nu een doolhof; neem hier géén speed en vlieg zoveel mogelijk bovenaan. Bij de eindvijand ga je precies boven het blok zitten. Het blok gaat nu uit elkaar. Vlieg er niet in, maar zorg dat het eerste gedeelte van het blok kapot is en vlieg nu pas in de ruimte in het blok voordat het blok dicht gaat. In area D maak je een pitstop en kies je een laser. Je bent nu aangekomen in de area 'WHAT IS GOING ON'. Dit is een zeer snel veld; moeilijker dan Nemesis 3. In het begin kun je het beste in het midden vliegen als het veld donkerder wordt kun je beter onder gaan vliegen. Doe dit ook in het groene veld. Nu komt het laatste veld. Doe hier nooit de joystick naar achteren (langzamer vliegen) want dan kun je niet meer om de obstakels heen. Als alles lukt krijg je een prachtige demo.

R. Smit, Enschede

THE WORM IN PARADISE

Hier volgt de oplossing voor het derde deel uit de reeks van Silicon Dreams. Wie vragen heeft over deel 1 en 2 kan bellen met 01184- 19734, want ik heb deze beide delen met 1000 punten uitgespeeld.

MSX TIPS

Je scoort 40 punten voor elk van de volgende handelingen:
Ga op de BENCH staan en eet de APPLE.
Pak de SCALE en loop langs de worm.
Wear VISOR bij droom met battlefield.
Ga naar het ziekenhuis en verkoop je ORGANS.
Koop de vlag in het park.
Vind de WALLET bij de memorial.
Ga naar je huis; adres staat op de badge (gebruik geen say home, dit mag pas als je de WALLET hebt ingeleverd bij de police).
Use Poster.
Drop de WREATH naast de memorial.
Slaap tijdens curfew in je bed.
Werk als een CLERK.
Wordt labourer en laat de waldroid de VALVE gratis nemen.
Ga met de dagget naar home van socialist.
Wordt een BISON.
Geef in volgorde de INVATION en WALLET af bij de police.
Werk als manager (neem dagget mee).
In je huis: say bed-lie-say bed.
Neem foto's van saucer vanaf ruimte met roots en breng deze naar de police. Laat je nu interviewen. Nu je bison bent krijg je de ticket wel.
Wear leotard.
Betreed de saucer. Neem hiervoor de dagget mee en wear de leotard en helmet. Vanaf de roots moet je 3 keer wat gooien. Nu schieten ze niet.
Nu moet je bottle, box en het costume bij je hebben. Pak het signboard en zet het in de ruimte met de red tape. Beklim de heap en open de bottle. Pak de cork en ga up. Neem de rechter lift en druk 2 keer white.
De mirror kun je indrukken. Gooi de box in de ruimte voor de partitation en ga north.
Ga north.
Put cork in orifice.
Win.

Eet geen pie en koop geen newspaper. Als een verkoper z'n neus voor je ophaalt ga je dan eerst wassen.
Als je nog vragen hebt bel dan op eerder genoemd nummer of schrijf (geadresseerde envelop met postzegels bijsluiten!) naar: *Alex Dijkstra, Margrietenlaan 27, 4382 TE Vlissingen.*

FANTASM SOLDIER 2

In stage 3 (act 3) lijkt het of je zit opgesloten. Pak hier het itmen met de E erin (EXPLODER) en kies deze in het selectmenu (cursor beneden + z). Blaas dan aan het eind van de grot de muren op (deze zijn lichter van kleur) en daar kun je - even verderop- nog een item pakken. Zoek zo naar lichtere stukken vloer of muur en schiet deze kapot zodat er openingen ontstaan. Het beste kun je bij defence offence kiezen; dit geeft het meeste leven.
Megasoft, Koen de Bakker.

CONTRA

Stage 1: Asphalt Jungle.
Probeer steeds de kanonnen die kunnen draaien als eerste kapot te schieten. Je komt in de 2e stage door het grote ronde ding aan het eind kapot te schieten. Dit gaat het beste door erachter te gaan staan.

Stage 2: First Underpass.
Probeer steeds het kanon met de groede stip kapot te schieten want als je deze vernietigt, gaat alles in het veld kapot. Probeer het ding aan het eind steeds in het midden te raken.

Stage 3: Homicide Censor nr.1
Probeer eerst de dingen kapot te schieten die drie kogels afvuren. Is het vernietigd, volg dan -al vurend- het ding.

Stage 4: Hell Fall.
Probeer de kanonnen van onderen kapot te schieten. Schiet als eerste op de draaiende kanonnen. Pas op voor de duikers. Je komt in het volgende veld door steeds helemaal naar boven te springen.

Stage 5: Second Underpass.
Zie First Underpass.

Stage 6: Homicide Censor nr.2
Pas op voor de bewakers. Als je de machine hebt vernietigd, moet je bliksemsnel het hoofd aan flarden schieten anders gaat het uit elkaar en begint het kogels af te vuren. Lukt het niet meteen, ontwijk dan de kogels en wacht tot het hoofd weer sluit.

Stage 7: Tundru Area.
Je moet bij het eerste 'beest' heel hoog springen en op de bovenkant van de adelaar mikken. Bij de tanks moet je steeds kleine sprongetjes maken en op de cabine schieten. Wanneer je een leven verliest kun je proberen over de tank heen te springen. Je kunt hem dan makkelijker vernietigen. Bij de robot moet je de hele tijd op z'n kop schieten. Ontwijk de projectielen door erover heen te springen.

Stage 8: Energy Zone.
Een makkelijk veld. Pas wel op voor het krachtveld. Dit gaat soms zeer onregelmatig dicht.

Stage 9: Alien Zone.
Het beest, waarvan je alleen de kop ziet, kun je vernietigen door tot aan de eieren te lopen en schuin omhoog te schieten. Het hart kun je vernietigen door iets voor de onderste kar?? te staan en dan springen en schieten. Pas wel op voor de schorpioenen.

Stage 10: Cavern.
Je kunt naar beneden door tegelijkertijd! op de tweede vuurknop en de joystick naar beneden te drukken.

Stage 11: First Undermaze.
Zie First Underpass. Wel moet je hier even zoeken naar de uitgang.

Stage 12: Homicide Censor nr.3
Je moet de onderste vier kanonnen wegschieten, dan explodeert alles.

Wie weet passwords voor Contra? Hoe kun je het spel SAVEn? Is er ook een CONTINUE optie?

F. Lou, Megasoft Zwolle.

QUINPLE

Er is een manier om onsterfelijk te worden en oneindig veel tijd te krijgen. Leg tijdens het opstarten beide handen over het toetsenbord en druk met enige kracht de toetsen in tot het eerste veld verschijnt.
S.C.F. Maastricht.

KONAMI CODES

In de laatste MSX-Gids van maart/april stond een artikeltje van T.Geudens die één van de Konami-codes had gevonden. Met deze code is het dus mogelijk om de tekst in de "listing" van sommige Konami's leesbaar te maken, zoals deze tekst op het beeld scherm komt. Dan pas kun je de teksten in de Konami's veranderen. Daar het softwarehuis Konami van meer "verschuivingen" in de karakterset gebruikt maakt, vind ik het erg achterhaald om voor iedere Konami een code-tabel te maken. Dit kan handiger met bijvoorbeeld een programma dat ik hieronder heb afgebeeld met de nadere uitleg. (Om het een en ander te snappen, behoor je iets te weten over ASCii codes en wat dat zijn. Ook enige kennis van hoe je een ASCii code inpookt is nodig.)

```
10 REM  voorbeeldprogramma voor
het ontcijferen van codes van
Konami
20 PRINT"Naam van te laden
programma: ";:LINEINPUTNM$
30 BLOADNM$
40 MT=PEEK(64703)+256*PEEK(64704)
```

Regel 20 t/m 30 zorgen ervoor dat het programma van Konami in het geheugen wordt geplaatst. (let er op dat je de met

MSX TIPS

het inlezen van deze Konami het voorbeeldprogramma niet overschrijdt). regel 40 vult de variabele MT met het startadres van de konami.

```
50 PRINT"Eerste vier letters van
de te zoeken naam":CN$=INPUT$(4)
60 DIM Z(3):FOR K=0 TO 3: Z(K) =
ASC(MID$(CN$,K+1,1)): NEXT K
```

Deze regels zorgen ervoor dat de ingevoerde string van vier letters worden omgezet naar variabelen. De string die ingevoerd moet worden is een tekst zoals deze op het beeldscherm van een Konami voorkomt.

```
70 A=Z(0)-Z(1): B=Z(1)-Z(2):
C=Z(2)-Z(3)
```

Deze regels zet de verschillen van de ASCii codes van de letters die ingevoerd zijn in de variabelen A,B en C

```
80 FOR ZZ=MT TO &H56000
90 Q=PEEK(ZZ): R=PEEK(ZZ+1): IF
Q-Z=A THEN GOSUB 120
100 NEXT ZZ
```

In deze routine controleert de computer of het verschil van de twee ASCii codes die gelezen zijn van de "listing" van de Konami gelijk zijn aan het verschil van de eerste twee ASCii codes die ingevoerd zijn: zoja, dan springt de computer naar de subroutine 120.

```
110 PRINT"Niet gevonden !":END
```

Wanneer alle verschillen van de ASCii codes van de Konami zijn gecontroleerd met het verschil van de ingevoerde letters, en niets is gevonden, dan zal de computer melden dat hij niets heeft gevonden.

```
120 S=PEEK(ZZ+2):T=PEEK(ZZ+3)
130 IFR-S=BANDS-T=C THEN GOTO 140
ELSE RETURN
```

Deze subroutine controleert de andere verschillen. Wanneer de drie verschillen van de "listing" van de Konami gelijk zijn aan de drie verschillen van de ingevoerde letters, (de computer heeft je ingevoerde woord gevonden) dan zal de computer naar regel 150 springen.

```
150 BEEP: QQ=Q-Z(0): PRINT
"verhoogd met: ";: PRINT QQ
160 PRINT "te beginnen adres :
&H";: PRINT HEX$(MT)
170 END
```

Regel 150 zal laten zien hoeveel de karakterset moet worden verhoogd of verlaagd wil het de normale ASCii code worden. Regel 160 print het adres af waar je ingevoerde in de "listing" van de Konami begint.

Het principe zal ik uit leggen aan de hand van een voorbeeldje:
De computer kijkt hoe ver de ASCii codes van de ingevoerde tekst uit elkaar staan. Bijvoorbeeld: bij de letters "KONA" zijn dit : -4, 1 en 13 In de "listing" van de Konami zullen deze verschillen van de ASCii codes gelijk, zijn, doch de ASCii codes zijn verschillend. In het voorbeeldprogramma zoekt de computer naar deze verschillen. Het woord wordt gevonden wanneer er b.v. in de "listing" van de Konami een woord zoals : MQPC voorkomt. Dit woord zal (als je de Konami opstart) leesbaar zijn als "KONA". Willen we dit woord KONA in de "listing" van de Konami veranderen in b.v. RENE dan zal je elke ASCii code die dan ingepookt moeten verhogen met 2, omdat 77 (ASCii code "M") min 75 (ASCii code "K") is 2. Je zal dan moeten beginnen met poken op het adres waar het voorbeeldprogramma het woord had gevonden (b.v. op adres &HA000). Wanneer je het wilt veranderen in "RENE" zal je moeten invoeren:

```
POKE &HA000,84  (82+2)/82=ASCii "R")
POKE &HA001,71  (69+2)/69=ASCii "E")
POKE &HA002,80  (78+2)/78=ASCii "N")
POKE &HA003,71  (69+2)/69=ASCii "E")
```

Wanneer het te veranderen woord langer is dan vier letters zal je zover door kunnen gaan met veranderen tot je het hele woord in de "listing" van de Konami hebt veranderd. Wanneer je de Konami dan opstart met het commando :

```
DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):
A=USR(0)
```

zal je zien dat het woord KONA veranderd is in het woord RENE. Deze methode van zoeken naar een tekst zal bij alle Konami's werken, ook bij de Konami's die uit meerdere delen bestaan. Je zal dan wel elk deel moeten controleren op je woord met het voorbeeldprogramma.

Ik hoop dat dit stukje tekst gesnapt is, maar voor degene wie dit niet snapt heb ik nog een programma gemaakt, waarbij je het het in te voeren woord intypt, en daarna kunt overtypen. Je hebt ook de mogelijkheid om het programma te saven etc.

PS. De programma's van Konami staan op een rompack, en zullen eerst overgezet moeten worden naar een diskette of cassette.

René

MSX SOFTWARE

KLANTSYS

Lev.: Brainchild.
Comp.: MSX-2,muis,diskdrive.
Syst.: MSX-DOS
Prijs: FL. 32,50

Na het verlaten van de Nederlandse MSX markt van de computerleveranciers zijn ook de meeste grote softwareleveranciers gestopt met programma's voor deze computer. Slechts een paar bedrijfjes maken nog Nederlandse software voor MSX computers en één daarvan is Brainchild. Een jaar geleden hadden we recensies van de programma's 'Huisboekje' en 'Soundmachine' van dit bedrijf en nu beschrijven we 'Klantsys'.



Klantsys is een database voor de opslag van klantgegevens. Het eerste gedeelte bestaat uit de geijkte database en hierin kunnen naam, adres, etc. etc. ingevoerd worden; in totaal zijn hiervoor max. 1000 records beschikbaar met elk 17 velden. Deze velden zijn vast en bevatten buiten de normale N.A.W. gegevens rubrieken als telefoonnummer, fax, banknr. e.d. zodat dit gedeelte ook als eenvoudige database kan worden gebruikt. Bij dit bestand hoort een artikelbestand en hierin kunnen max. 255 artikelen worden opgenomen. Deze rubrieken zijn wel zelf aan te maken. Bij deze rubriek een 16-tal lettercodes, ook zelf te kiezen, waarin je makkelijk -d.m.v. het omkleuren van het bijbehorende hokje- een ja/nee aanduiding kunt maken. B.v. B voor Betaald, V voor Verkocht, R voor Rekening gestuurd en dan b.v. vakje gevuld = ja, vakje leeg = nee en vul zelf maar verder aan. Héél slim en overzichtelijk!
Het programma heeft 5 sorteermogelijkheden en kan de gegevens in diverse lettertypes naar de printer sturen (Pica, Elite condensed etc.). Doordat het programma met hulpbestanden werkt, kunnen alle onderdelen snel geaktiveerd en uitgevoerd worden. Ook het sorteren gaat snel.

Klantsys is alleen geschikt voor MSX-2 met minimaal 1 diskdrive (werkt met 2 drives aanmerkelijk sneller) en een muis. Dat laatste is jammer want nu kan het overgrote deel MSX-ers dit programma niet gebruiken (of je zou er speciaal een dure muis voor moeten aanschaffen). Verder werkt het programma met DUBBELZIJDIGE diskettes maar geeft géén "DISK FULL" foutmelding! Zo kun je op een enkelzijdige diskette rustig een bestand aanmaken en ermee werken. Ga je het bestand later uitbreiden dan loopt alles in de soep en ben je alles kwijt! Pas dus op, en gebruik ook een nieuwe diskette voor elk bestand, want maak je een tweede bestand aan op een diskette dan gaat ook alles de mist in! Het programma heeft een prima foutafhandeling behalve op dit punt!

Het beeld is goed, in kleur en werkt geheel met pull-down menu's. De kleuren zijn goed gekozen want de teksten en de grafische onderdelen zijn ook prima zichtbaar op een monochrome monitor. Alles is geheel Nederlands, ook het bijgeleverde boekje, en voldoet prima. Gebruiksvriendelijk is het programma echter minder. In het boekje staat precies wat het programma allemaal kan, maar niet echt duidelijk hoe je dit moet doen. Zo blijkt b.v. nergens hoe je een klant moet invoeren en kontakt met de maker bracht aan het licht dat dit moet gebeuren door naar het laatste record te gaan en dan 'volgende' te kiezen of door naar een leeg record te 'bladeren'; heel logisch, maar je moet het wel weten.

Het boekje is op sommige punten geen echte handleiding en je zult zelf flink moeten zoeken en oefenen voordat je met dit programma kunt werken. De negatieve punten staan echter in geen enkele verhouding tot de vele pluspunten die het programma heeft en wie de moeite neemt om eerst wat met het programma te stoeien alvorens een database op te bouwen heeft voor een lage prijs een uniek pakket dat geen konkurrenten kent.

BEELD:	*****
BEDIENING:	****
FOUTAFHANDELING:	***
DOCUMENTATIE:	**
PRIJS:	*****

NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS MSX-GIDS:

DE NUMMERS 1 T/M 11 EN 13 T/M 16 VAN DE MSX-GIDS ZIJN UITVERKOCHT. HIERONDER VOLGT EEN OVERZICHT VAN DE NUMMERS, WELKE NOG WEL VERKRIJGBAAR ZIJN MET EEN BEKNOPTE OMSCHRIJVING VAN DE INHOUD:

MSX GIDS NUMMER 12

LISTINGS:
MAZE, SCRAMBLE, DISKLOADER, MSX DUMP SCREEN 2, BALLETJE-BALLETJE (MSX-2), TITELDOOS (MSX-2)
VERDER: DE CURSUS BASIC (3), MACHINETAAL (3) EN REKENEN OP DE MSX (1). TESTEN NMS-8280 en FANTASTIC F3 JOYSTICK + SOFTWARERECENSIES: SPY STORY, 10 FRAME, KONAMI GAME MASTER, EXTERMINATOR, SNAKE, EXERION/ZORNI, CITY CONNECTION, LIVINGSTONE, COURAGEOUS PERSEUS, MASTER CHESS, ASTRO PLUMBER, KRAKOUT, MR.JAWS, HEAD OVER HEELS, COLONY, "THING" BOUNCES BACK, SMACK WACKER.

MSX GIDS NUMMER 17

LISTINGS:
KRIPY JACK, SCHARRELEI, DISK MONITOR/EDITOR, SCREEN PROTECTION, MERGE MASTER, DISK DATALISTER, MOUSE 5 TEKENPROGRAMMA (MSX-2), 240K SECTOR COPY (MSX-2)
VERDER: PROGRAMMEREN MET SCREEN 1, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (8), SOFTWARERECENSIES: TURBO 5000, ADVENTURETIPS, EYE, SALAMANDER, SUPER TRITORN, DRAGONKING, MIRAI EN FINAL COUNTDOWN

MSX-GIDS NUMMER 18

LISTINGS:
DBASE (DATABASE), TOPOGRAFIE FRANKRIJK EN WEST-DUITSLAND, OMTREK EN OPPERVLAKTE, VLAGGENQUIZ, MOUSE 7 TEKENPAKKET (MSX-2)
VERDER: "DISK- EN CASSETTEGEBRUIK, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (9), ADVENTURETIPS, KAARTEN: VAMPIRE, FUTURE KNIGHT, AVENGER, SPY STORY, SNOWBALL, BASTARD. RECENSIES: SCRAMBLE FORMATION, GUNSMOKE, CALIFORNIA GAMES, COLOSSUS CHESS 4,0, THE FLINTSTONES, A.R.A.M.O., PLAYHOUSE STRIPPOKER + POKES & TIPS.

MSX-GIDS NUMMER 19

LISTINGS:
UITBREIDING SHEAT, MACHINETAAL DATA CONVERSIE, INFO MENU, STERRENREGEN, ABACUS, STIEREN VANGEN, MOUSE 8 TEKENPROGRAMMA (MSX2), STARJET II (MSX2), RICH MAN, POOR MAN (MSX2)
VERDER: LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (10), DANGER MOUSE, TIME & MAGIC, ADVENTURETIPS, ELITE TIPS, FREEKICK, POKES & TIPS, KAART + TIPS AVENGER, BUBBLE BOBBLE, PATIENCE EN KLAVERJASSEN, SCRIBE TEKSTVERWERKER, TRANTOR, GUTTBLASTER, PINBALL BLASTER, VENOM STRIKES BACK (MASK 3), TOPPLE ZIP (MSX2), GUARDIC EN KRAKOUT.

MSX-GIDS NUMMER 20

LISTINGS:
KNIGHT RIDERS ADVENTURE, WERKWOORDEN, PROXIMA CENTAURI, SCRABBLE (MSX-2), PATIENCE (MSX-2)
VERDER: SCREEN 1 (VERVOLG), ROMMELEN IN DE RAM (1), KING'S VALLEY II PASSWORDS, KAART JACK THE NIPPER II, GAME OVER II, KING'S VALLEY II, THE PEPSI CHALLENGE, SOUND MACHINE. KAARTEN: GOONIES, PIPPOLS, FEUD, POKES & TIPS, BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL, BATTLE OF PEGUSS, GOUWE OUWE SOFTWARE, HAUNTED HOUSE, BLOW UP.

MSX-GIDS NUMMER 21

LISTINGS:
DIABESTURING MET DE MSX, 3 ROMPACK UTILITIES, MENUMAKER, CIJFERSPEL, TEMPO TYPEN, DON MADUSAK ADVENTURE, TELEFOONKIEZER (MSX-2), LISAJOUS FIGUREN (MSX-2), 3-D FIGUREN (MSX-2), MENUMAKER (MSX-2)
VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (2), VETTE KARAKTERS, GROTE KARAKTERS.
SOFTWARE: SUPERFONT/SUPERPRINT, XANADU, FINAL ZONE, RETURN TO YELDA, YAKSA, VAXOL, AMERICAN SOCCER, AFTERBURNER, CASTLE EXCELLENT, HUISBOEKJE, KAART + TIPS KING KONG 2, SPELTIPS, HELP!, SPELPOKES, KAARTEN RAMBO + PIPPOLS, RASTAN SAGA, DISCOVERY, THE LIVING DAYLIGHTS, CHESS PLAYER, BASKET MASTER, THE GAMES, KAART BASTARD VOOR "BUGVERSIE".

MSX-GIDS NUMMER 22

LISTINGS:
PUZZEL, SOLOGAME, DOE DE DEUR DICHT, CIJFERPATIENCE, KLEUREN MENGEN (MSX-2), TUNES (MSX-2).
VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (3), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (11). HARDWARE: SUPERBOARD JOYSTICK, MEER GE'LUID UIT DE KONAMI SOUNDCHIP. SOFTWARE: RAMBO III, BLACKBEARD, WORLD GAMES, PASTE MAN PAT, FLIGHT SIMULATOR, HERCULES, ARKANOID II, MAD RIDER, DRAGONBUSTER, KAART + TIPS JACK THE NIPPER EN PAYLOAD, KAARTEN VAN GAME OVER II, BASTARD (LEVEL 4), KING KONG II (VERVOLG) + DE HELP! RUBRIEK EN POKE'S + TIPS.

MSX-GIDS NUMMER 23

LISTINGS:
ABC SPEL, ZWART/WIT 16, DATACODE, ECSTACY, TIC TAC TOE, BOUWVAKKER (MSX-2).
VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (4), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (12). HARDWARE: SCC SOUNDCHIP OP DE GOLDSTAR. SOFTWARE: KAART CROSS BLADE, JOE BLADE, TITANIC, BLASTEROIDS, THE MUNSTERS TODAY, TESTAMENT, POKES EN TIPS, HELP!, KAART GOLVELLIUS, OPERATION WOLF, PACLAND, 4x4 OFFROAD RACING, NEMESIS 3, THE GAMES COLLECTION I. (SOFTWARE-VERZAMELING OP C.D.)

MSX GIDS NUMMER 24

LISTINGS:
STIP SOMMEN, VOICE SOUNDS, TUNNEL, PRINTSETTER, BUISVOETBAL (MSX-2), PARABOOLBEREKENING (MSX-2)
VERDER DE CURSUS LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (13) EN BEELDOPBOUW GRAFISCHE SCHERMEN + TEST PANA AMUSEMENT CARTRIDGE. SOFTWARE: TRITORN, YAKSA, SUPER LAYDOCK, HYDLIDE 3, TOURNAMENT GOLF, SPACE CAMP, ASH-GUINE 2, HITOMI KOBAYASHI, THUNDERBIRDS, IKARI WARRIORS, FANTASM SOLDIER + KAARTEN GIRLY BLOCK, ANCIENT YS (1), CROSS BLAIM, ANGEL GUARD, XANADU.

MSX-GIDS NUMMER 25

LISTING:
EEN-EN-TWINTIG-EN (MSX-2)
VERDER: OP EN OM DE DISK, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (14). SOFTWARE: KAART GUARDIC, KAART GROTTEN ANCIENT YS, THE COCKPIT, KING KONG 2, STRATEGIC MARS, ANDOROGYNUS, AMERICAN TRUCK, SUPER MIRAI, FIRE BALL, FAMILY BOXING, HYDLIDE 3 VOOR MSX-1, GREATEST DRIVER, OUTRUN MSX-2, R-TYPE, ZOIDS, STARSHIP RENDEZ-VOUS (PORNO), GOLVELLIUS, SA-ZI-RI + POKES (O.A. PARODIUS) & TIPS EN DE HELP! RUBRIEK.

MSX-GIDS NUMMER 26

LISTINGS:
VITAMINEN EN MINERALEN, SPREEKWOORDEN EN GEZEGDEN, REIS- EN ROUTEPLANNING (MSX-2)
VERDER: **SOFTWARE:**: POKE'S EN TIPS, CONTRA MSX-2 SCC KONAMI, ELEVATOR ACTION, SILENT SHADOW/STAR DUST, TURBO BIKE, PASSING SHOT, KAARTEN + TIPS GANDHARA, MASTER GRAND PRIX, XEVIOUS, GAMES COLLECTION 2.
PROGRAMMEREN: 2 KLEUREN TEKST IN SCREEN 0 (MSX-2), KLEURBEWERKINGEN BIJ MSX-2.
HARDWARE: MSX 2+

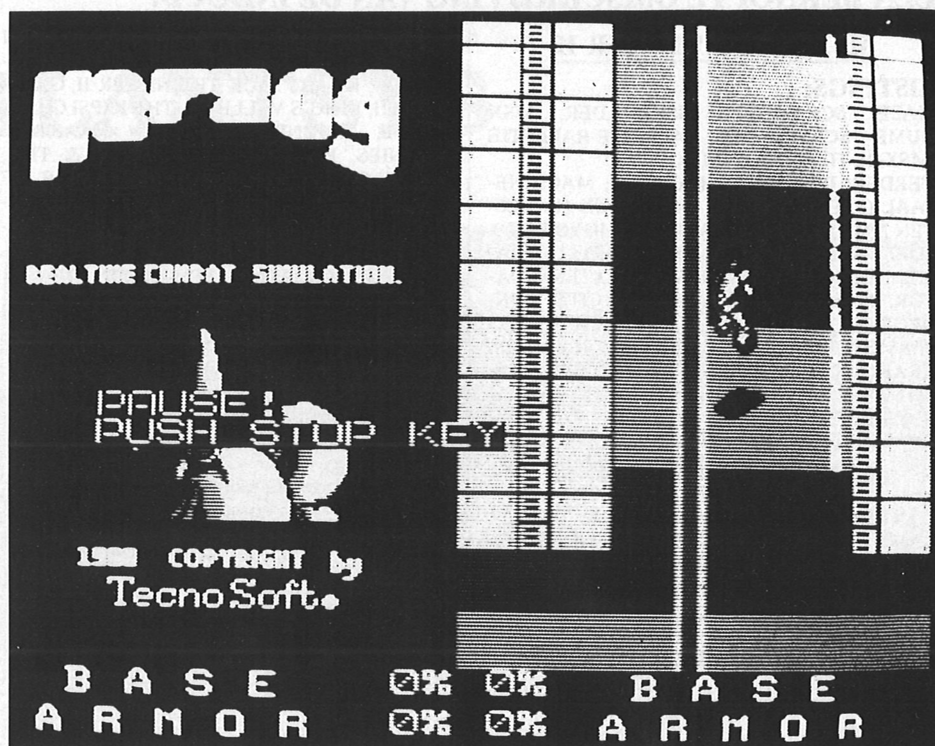
MSX-GIDS NUMMER 27

LISTINGS:
MV-DESK (MSX-2), KLEUREN SCROLLEN IN BASIC (MSX-2), VERKEERSBORDEN, SCREEN 5 NAAR SCREEN 8 CONVERTER, SPRITE EDITOR (MSX-2)
VERDER: HORIZONTALE EN VERTIKALE TEKSTEN, FM-PAC LSI REGISTERS, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (15)
HARDWARE: MSX-2+ OVERZICHT
SOFTWARE: KAART + TIPS DRAGONSLAYER 4, HELP!, TIPS VOOR XAK, BELASTINGAANGIFTE OP DE MSX, DYNAMIC PUBLISHER UITBREIDING 2, LOW BUDGET SOFTWARE, SUPER COOKS, ALESTE SPECIAL, WARS 2, AFTER THE WAR, SYNTH SAURUS 2, SHALOM (KONAMI), THE MONMON MONSTER, ANCIENT YS THE FINAL CHAPTER, PSYCHO WORLD, SEX BREAKOUT, DARWIN 4078, LAYDOCK LAST ATTACK, THE GOLF, UNDEADLINE, XAK THE ART OF VISUAL STAGE, POKES EN TIPS, GOLVELLIUS 2, TETRIS-2
DIVERSEN: IMPORT UIT JAPAN, UITSLAG FM-PAC WEDSTRIJD.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.
LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.

MSX SOFTWARE

Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.



HERZOG

Van de makers van Feedback komt dit zeer originele spel, waarin strategische elementen sterk op de voorgrond treden (dit mag wel weer eens na DAIVA) wat de makers 'realtime combat simulation' noemen. Het spel laat zich niet in een paar woorden beschrijven. Je begint met een overzichtskaart van gebieden met steden en knipperend is de stad aangegeven waar het huidige gevecht zich afspeelt. De 'Mercies' vallen de hoofdstad van je gebied aan en het is aan jou -de bewakingsrobot- de taak om ze te verslaan en ze naar hun eigen hoofdstad terug te dringen.

Het spel speelt zich af op een smal scherm dat naar boven- en naar beneden scrollt. Bovenaan is het vijandelijke kamp en onderaan jouw basis. Met de robots kan worden geschoten, door de lucht- en over de grond worden gevlogen terwijl je boven in het scherm een overzichts- radarbeeld ziet. Links op de radar komt overeen met boven op het grote scherm en rechts met beneden waarbij de tegenstanders worden aangegeven door rode stippen en jouw leger door blauwe.

Door beide vuurknoppen in te drukken kom je in een menu om een leger samen te stellen maar hiervoor heb je wel 'credits' nodig die je tijdens het spelen kunt vergaren. Je hebt de keuze uit soldaten, tanks, kanonnen, rakettrailers etc. Een extra robot (leven) kan hier ook geselecteerd worden. Alles heeft zijn eigen specifieke gevechtskwaliteiten. Tanks zijn goed inzetbaar in de voorhoede maar een makkelijke prooi voor anti-tank kanonnen die weer kwetsbaar zijn voor de wendbare soldaten. Soldaten zijn weer langzaam en hebben het meeste te vrezen van de snelle motoren, die echter weinig bepantsering hebben en makkelijk door robots vernietigd kunnen worden. de beste verdediging tegen een robot is de rakettrailer met de hittezoekende raketten, die echter weer geen verdediging heeft tegen andere voertuigen. Zelfs de grandslam (kernraket) die onstuitbaar op het vijandelijke kamp afvliegt (alleen zichtbaar op de radar) heeft weer een nadeel: dit wapen is afschuuuuuuwelijk langzaam.... Je kunt slechts 1 kanon tegelijkertijd kopen en troepen verplaatsen kan ook, al kun je dan niet schieten. Puur strategie dus.

Het doel is de vijandelijke basis te vernietigen door zoveel mogelijk troepen te laten binnendringen; de vijandelijke robot probeert natuurlijk hetzelfde bij jouw basis te bereiken zodat je wel degelijk aan een verdediging moet werken.

Onderaan het scherm zie je indicators die de schade aan jouw robot in procenten weergeven en het spel is afgelopen als jouw robot is vernietigd of als jouw basis is gevallen. Win je, dan drijf je de vijand naar een andere stad terug en moet je verder vechten tegen een andere achtergrond. Deze strategie komt sterk overeen met die van het spel STRATEGIC MARS, al is dit spel veel sneller.

Spelen met 2 spelers is ook mogelijk!

BEDIENING

Vuurknop A is schieten (spatiebalk) en vuurknop B is stijgen of landen (GRAPH-toets). Beide vuurknoppen laten je in het scherm komen voor het kopen van legers. In de lucht kun je alleen door raketten (wit op de radar) of door de vijandelijke robot worden geraakt en op de grond kun je alles raken, maar ook door alles geraakt worden; inclusief je eigen troepen. Door tegen iets van je eigen leger aan te lopen neem je het mee (max. 1 voertuig of 4 soldaten) en met vuurknop A zet je het weer neer. Het 'koopmenu' werkt met de cursortoetsen en vuurknop A selecteert het gekozen materiaal, mits genoeg credits.

WAARDERING

Grafisch is het spel goed tot zeer goed en het geluid redelijk tot goed. De spelkwaliteit en originaliteit zijn geweldig! De legers zoeken zelf hun weg en vechten zelfstandig, terwijl de bewegingen van de robots zeer goed zijn weergegeven. Een nadeel is de teruglopende snelheid wanneer er veel voertuigen in het scherm zijn (max. 50 voertuigen voor elk leger). Mits je van dit soort spellen houdt is het zeer verslavend. Kom je er niet helemaal uit, sla dan de tips in de MSX-Gids er nog maar eens op na.

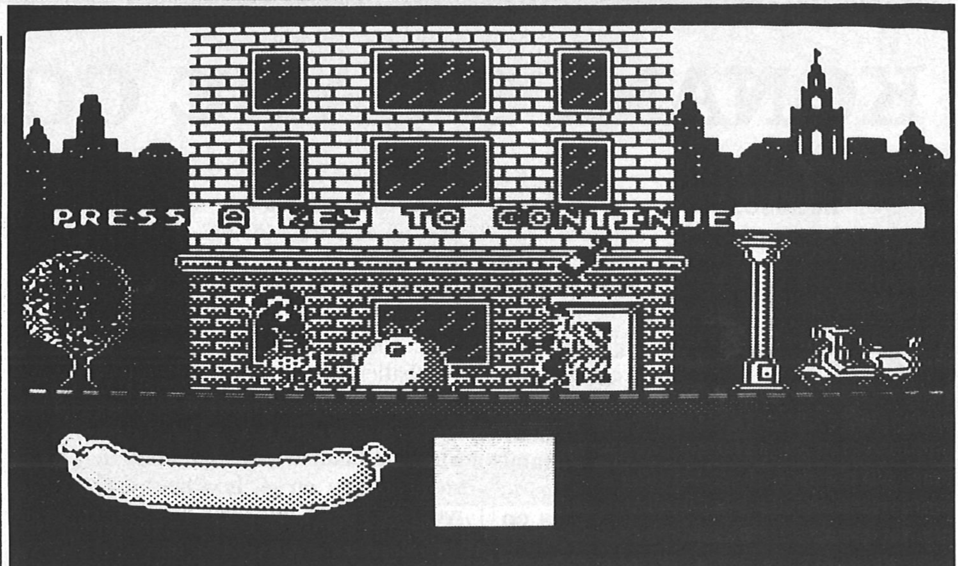
BEELD: ****
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: *****

Dennis Lardenoye



MSX SOFTWARE

CAPTAIN "S"



Lev: Homesoft.
MSX 1&2 cassette.
Prijs: FL. 14,95

Diverse softwaretitels voor de MSX uit Engeland worden niet meer uitgebracht in Nederland (hebben ook de Engelsen genoeg van het illegale circuit in Holland?) en dit spel -dat overigens niets te maken heeft met 'Captain Silver'- is dan ook een uitzondering. Deze cassette komt van 'Winner Software' een bedrijf dat ongeveer volgens dezelfde formule werkt als de Software Gids: een vergoeding geven voor ingezonden software en deze dan uitgeven. Zo komt dit spel uit Spanje en heet eigenlijk Capitan Sevilla. Deze vergoeding zal wel laag zijn want deze cassette is om te janken zo slecht. Als dit het enige is wat we nog uit Engeland krijgen kunnen ze daar -wat mij betreft- net zo goed helemaal stoppen.

Het spel bestaat uit twee delen: op kant 1 van de cassette staat deel 2 en op kant 2 deel 1; lekker makkelijk. Het inlezen duurt zéér lang en er wordt begonnen met een menu om de toetsen te kiezen of met joystick te spelen. Dan krijgen we een zwart scherm met een geel speelveld. Je moet met een poppetje tegenstanders verslaan, rotzooi ontwijken die uit de ramen van gebouwen wordt gegooid en worstjes verzamelen. Met sommige van deze worsten kun je een BatMan pakje krijgen waarmee je i.p.v. springen een stukje kunt vliegen. Geluid heeft het spel niet, alleen een intromuziekje.

Ondanks het ontbreken van kleur en geluid zou het spel nog best aardig kunnen zijn ware het niet dat alles zéér traag en schokkerig verloopt. Je zou bijna denken dat het spel in BASIC is geschreven. De prijs van FL. 14,95 is eigenlijk aan de hoge kant. Dit soort spellen zou in het public domain circuit moeten rouleren.

BEELD:	**
GELUID:	*
SPELKWALITEIT:	**
DOCUMENTATIE:	***
PRIJS:	***

Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

VOICE RECORDER



MSX-2(+)
Werkt met FM-Pac.

Met dit programma kan geluid via de datarecorderpoort gedigitaliseerd worden. Er kan vertraagd- versneld- en achterstevoren worden afgespeeld. De stukken muziek kunnen op diskette opgeslagen worden en het leuke van dit programma is, dat de geluiden gewoon in een BASIC programma gebruikt kunnen worden.
In de .LDR files op de diskette is duidelijk te zien dat het geluid in BASIC kan worden gebruikt. De afspeelsnelheid wordt door parameters in de voorlaatste regel bepaald.

De beeldschermteksten zijn in het Japans, maar de beginletters zijn 'normale' tekens:

R (Record)= geluid opnemen van tape.
T (Test)= geluid van tape direkt digitaliseren.
P (Play)= opgenomen geluid afspelen.
V (reVerse)= achterstevoren afspelen.
U (Up)= afspeeltempo verhogen.
D (Down)= afspeeltempo verlagen.
Q (Quit)= stoppen.
E (Erase)= muziekstuk wissen.
L (Load)= geluid laden van disk.
S (Save)= geluid saven op disk.
CTRL= onderbreken van een optie.
SELECT= default drive veranderen.

Dennis Lardenoye.

MSX SOFTWARE

KONAMI'S GAME COLLECTION

```
Lev:    Homesoft
Mach:   MSX/MSX-2
Prijs: FL. 79,50 p.st.
(DS Diskettes)
```

Dit is nu eens een leuke verrassing: een verzameling oude Konami spellen op diskette voor een heel lage prijs. Jammer dat dit niet vaker gebeurt, maar wie weet krijgt dit idee van Konami nog navolging?
In tegenstelling tot de oude versies op cartridge van deze spellen zijn deze pakketten 100% Japans. Er zal dus een levendige handel ontstaan in kopietjes van de oude handleidingen en ook deze kunnen dus in het collectors items kastje.

DEEL 1

Dit pakket bevat 2 diskettes. Op disk A vinden we KNIGHTMARE, YIE AR KUNG FU 1 en 2 en ANTARCTIC ADVENTURE. Op disk B staat KING'S VALLEY.
Wat ons betreft is dit het leukste pakket voor alle MSX machines. Knightmare en King's Valley blijven zeer goede programma's ondanks de ouderdom, want het hebben het hier over software uit 1984, 1985 en 1986. Antarctic Adventure is de voorloper van Penguin Adventure; vrijwel hetzelfde spel doch eenvoudiger en trager. King's Valley is uiteraard de oude versie van King's Valley 2. Dit ouwetje is echter nog steeds goed en lastig maar grafisch loopt het spel wel wat achter. Ook deze Valley heeft een edit-mode om zelf velden te maken.

DEEL 2

Dit deel bevat een verzameling sportspellen: BOXING, TENNIS, VIDEO HUSTLER, HYPER OLYMPICS 1 en HYPER SPORTS 2. Hustler is een biljart spel met 1 witte- en 6 gekleurde ballen. Het is dus een soort 'snooker'. Hyper Olympics 1 bevat 2 afstanden hardlopen, verspringen en hamer slingeren. Hyper Sports 2 heeft gewichtsheffen, boogschieten en kleiduiven schieten.

DEEL 3

Dit deel is wel uitgebracht, maar we hebben nog geen exemplaar kunnen bemachtigen dus je zult in de winkel moeten kijken wat dit deel voor spellen heeft.

DEEL 4

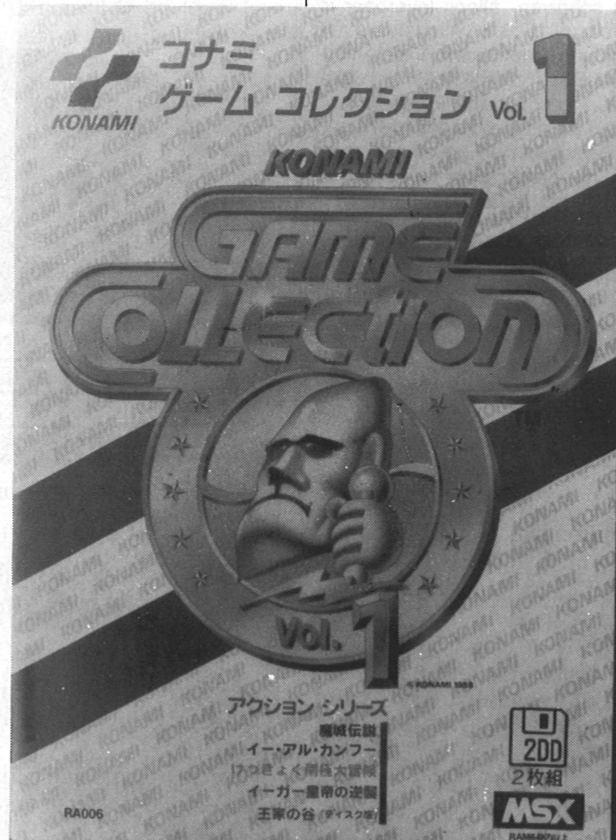
Weer een verzameling sportieve spellen: SOCCER, PING PONG, GOLF, HYPER OLYMPICS 2 en HYPER SPORTS 3. Soccer is uiteraard voetballen, en we zeggen het er maar eens bij want nog al te veel computeraars denken dat Football voetballen is. Hyper Olympics 2 bevat speerwerpen, hardlopen (1500m), polsstok springen en hordelopen. Hyper Sports 3 heeft wielrennen, 3-spong, polsstokspringen en ja, hoe heet dat ook alweer: met een bol over het ijs schuiven. Jeu de boule op schaatsen.

MSX-2 SPECIAL!

Dit is inderdaad een speciaal pakket. Op de doos staat dat het om een MSX-2 pakket gaat doch een gedeelte van deze software is ook voor MSX-1 geschikt. Het leuke is dat de MSX-2 spellen geheel nieuw zijn en nog niet eerder verkrijgbaar zijn geweest in Nederland!

De gouwe ouwe MSX-1 spellen zijn: PIPPOLS, HYPER RALLEY en ROAD FIGHTER, prima spellen die nog steeds leuk zijn.
Voor MSX-2 vinden we op deze diskette: Ballen jatten, ballen vangen, memory en 'veel op een rij'. Je snapt het al, puur Japans en geen leesbare titels bij deze spellen. Ballen jatten is precies wat deze naam zegt. Je staat voor een mannetje dat aan beide zijden naast zich een stapel ballen heeft. Probeer een bal te pikken zonder dat hij het ziet. Mislukt het, dan krijg je een forse dreun op je hoofd.
Ballen vangen, of liever gezegd NIET vangen. Je staat tussen 2 glijbanen en wat naar beneden glijdt moet je opvangen, behalve de ballen! Beide spellen zijn dus pure behendigheidsspellen.
Memory is overbekend, doch op deze kaarten geen plaatjes van voorwerpen, dieren, bloemen o.i.d. maar merken van Konami spellen. Heel origineel en geschikt voor 2 tot 4 spelers.
Veel op een rij heb ik dit spel genoemd want het is een variant op het bekende 3 op een rij. Nu is het veld echter veel groter en kun je kiezen tussen 3 op een rij tot 18 op een rij. Het spel is geschikt voor 2 tot 4 spelers.

Deze special is eveneens een uitschieter met zeer veel waar voor weinig geld. Veel van de spellen op deze verzameldiskettes zijn oud en achterhaald, maar voor het lage bedrag is het echt de moeite waard wat je krijgt. Gemiddeld kom je uit op ca. 16 gulden per spel en dat is echt niet veel voor de geboden Konami kwaliteit. Nieuwe MSX-ers kunnen hun hart ophalen aan deze spellen.



Deze software is -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

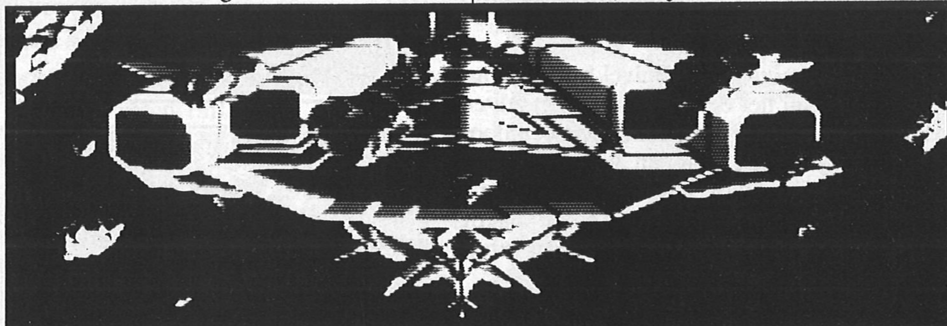


ALESTE 2

SYSTEEM: MSX-2
Werkt met FM-Pac

Dit spel komt van Compile en dit softwarehuis bewandelt dezelfde weg als Konami: oude software verbeteren en aanpassen aan nieuwe systemen. Aleste 2 is de opvolger van Zanac en Aleste en heeft met deze versie de top bereikt van wat op een MSX-2 mogelijk is. Alléén op het gebied van adventures, waar snelheid niet zo belangrijk is, kunnen we nog uitschieters (ook qua prijs) verwachten. Van Aleste 2 is ook een MSX-2+ versie in omloop.

Aleste 2 staat op 3 diskettes. Diskette 1 is gebruikt voor de opmerkelijk goede demo die -zowel grafisch als met z'n geluid- kan wedijveren met wat diverse 16-bits computers te bieden hebben. Dit vooral omdat hier aan het geluid extra aandacht is besteed. Op disk 2 en 3 staat het spel.



Bij dit spel kun je bij het begin reeds een wapen kiezen. Heb je eenmaal zo'n wapen (b.v. nr. 4 werkt in de eerste levels erg goed) zie dit dan te houden en vul het aan; elke keer als je weer een rood viertje kunt opvangen. Je bestaande wapen wordt dan beter. Pak je -per ongeluk- een ander nummer, dan ben je je opgepepte wapen kwijt en moet je dit nieuwe wapen weer opbouwen.
In het eerste level vlieg je over een landschap met bossen, rotsen, water enz. en aan het eind van elk level kom je -één of meer- grote vijanden tegen. Kom je hierdoor dan moet je nog een laatste barrière vernietigen om door te kunnen gaan naar het volgende level. Bij level 2 vlieg je over een stad, gevolgd door een haven, de zee (hier krijg je een groot vliegtuig als tegenstander), en kom je tot slot boven een industrieterrein terecht.

Raak je uit, dan kun je kiezen uit: Game Over (je begint opnieuw bij level 1), Continue (je begint bij de start van het laatste level waarin je was gebleven), Demo (je gaat terug naar de demodisk). Een mogelijkheid om het spel te SAVEn heb ik niet kunnen vinden; doorrammen dus.
Onderbreken kun je gelukkig wel met STOP. Tijdens deze pauze kun je de snelheid van jouw toestel regelen door de cursortoetsen links (langzamer) of rechts (sneller) te bewegen.

Tijdens het spel kun je nog hulpwapens verzamelen, die je in de steek laten zodra je een eindspel door moet zien te komen. Ook kun je gele tonnetjes opvangen die -boven in het scherm- geteld worden. Om de haverklap ben je deze tonnetjes (met de letter P erin) weer kwijt en wat je ermee kunt doen (of hoe je ze moet aktiveren) is mij geheel onduidelijk. De eerste rondes van het spel zijn makkelijk tot lastig. Echt vervelend wordt het na ronde 5 en hoe je het spel moet uitspelen zonder te SAVEn is mij een raadsel. Waarschijnlijk een nachtje doorhalen.

Buiten de demo zit er weinig Japans in het spel en met (hopelijk) een paar tips in dit blad is het spel -wat dat betreft- goed te spelen. Grafisch absolute topklasse, de muziek is uitstekend en de snelheid is verrassend hoog. Een absolute aanrader voor de liefhebbers van dit genre, maar dan wel voor de doorgewinterde spelers. De beginners kunnen beter eerst een paar oefenrondjes spelen op de voorgangers van dit spel: Aleste, Zanec en Zanac-Ex.

Alfred Debels, Dennis Lardanoye

BEELD:	*****
GELUID:	*****
SPELKWALITEIT:	*****





TIPS VOOR XAK (vervolg)

Het kasteel is gelegen rechts van het veld met de rode en blauwe figuren. Eerst moet je een "tussenveldje" door, waar je aangevallen wordt door bomen en daarna moet je een pad naar boven volgen, waar je tegenstanders sneeuwpoppen zijn. Ook lopen daar grote groene reuzen rond, die aanvankelijk vrij sterk zijn.
In het kasteel is het zaak goed rond te kijken en alles te onderzoeken. Er zijn hier verscheidene items te vinden, o.a. een vuurpotje en een flesje, die aan figuren gegeven moeten worden, die zich in het kasteel bevinden. Als je rechts de trap opgaat naar boven, kun je via een verborgen doorgang in het midden van het gebouw komen, waarna je kunt kiezen tussen verder doorgaan naar links en naar boven. Boven heb je voorlopig nog niets te zoeken, dus ga je het linker gedeelte in, waar een "messenslijper" zit. Als je deze het gewenste item gegeven hebt, zit er plotseling beneden (rechts) een soort jongleur, die weer een ander item wil hebben. Bij dit figuur moet je ook de steen gebruiken, die je in het eerste dorp hebt gekregen in ruil voor het brilletje.
Na lang gezoek en geruil mag je eindelijk naar boven, waar je bij het tweede monster aankomt: een grote draak, die uit het water oprijst. Een beetje lastig te verslaan, maar uiteindelijk lukt het toch wel.

In het "lavadorp" kun je nu het huis rechtsboven in, waar zich een oude man bevindt, van wie je een blauw voorwerp krijgt. Hiermee kun je naar het veld met de "buikenbotsers" en mag je met de mand naar beneden.
Daar is een grot met een wirwar van gangen, waar je erachter komt wat het nut is van de oranje scroll. Als je naar boven gaat, kom je bij een vent, die gevangen zit. Nobel als ik in dit soort spellen altijd pleeg te zijn, heb ik hem bevrijd en na nog wat zoekwerk besloot ik met scroll weer eens naar het lavadorp te gaan. Dit bleek nu helemaal uitgestorven te zijn en alleen die vent liep er nog rond. Hij zegt wat tegen je, waarop je met "ja" of "nee" moet antwoorden en als je "ja" zegt, begint er een fanfaremuziekje te spelen, waarna er "game over" op het scherm verschijnt.
Als argeloze Nederlander zou je dan kunnen denken, dat het spel afgelopen is en dat je gewonnen hebt. Alleen had ik op de doos nog allerlei velden gezien, waar ik nog niet geweest was, dus vertrouwde ik het zaakje niet. En terecht.....

Na het opstarten van mijn geSAVEde versie, gaf ik "nee" als antwoord en meneer veranderde gelijk in een tegenstander met een flinke powerbalk, die echter nogal makkelijk te verslaan was. Verder veranderde er niets: het dorp bleef verlaten. Als je dan weer een rondje maakt langs de verschillende velden, kom je in de doorgang tussen de rotsen een figuur tegen, die eruitziet als een gewond eendje. Ook daarmee ontspint zich een conversatie en hier is het opnieuw zaak om altijd maar met "nee" te antwoorden, anders ben je in één klap dood. Door "nee" te blijven antwoorden, verandert het lieve eendje op het laatst in een vleermuis, die zeer makkelijk weg te meppen is.

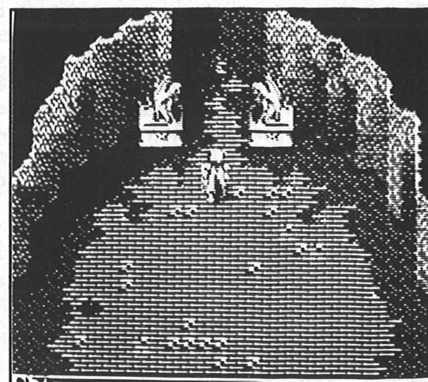
Nu weer terug naar het lavadorp, waar alles weer in de normale toestand is en waar nu ook een klein elfje rondvliegt, waarmee je kunt praten. Van de oude man krijg je opnieuw een blauw voorwerp en nu kun je de rest van de grot gaan onderzoeken. Vergeet niet de piraten een bezoek te brengen en denk eraan, dat de man buiten de grot heel dorstig is. Ook kan het geen kwaad de steen af en toe te gebruiken.

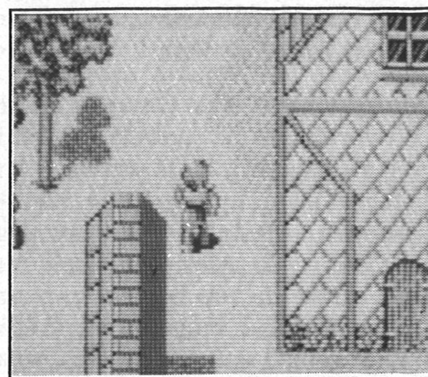
In de grot kom je uiteindelijk bij het derde eindmonster of eigenlijk zijn het er eerst twee. Als je op een bepaalde plek gaat staan en tegelijk op de spatiebalk en de cursor naar boven drukt, kun je deze twee figuren verslaan zonder zelf gewond te raken en dat heb je hard nodig. Als hun powerbalk op de helft aangekomen is, verenigen deze twee zich tot een soort reuzenduivel en daaraan heb je een taaie kluif.

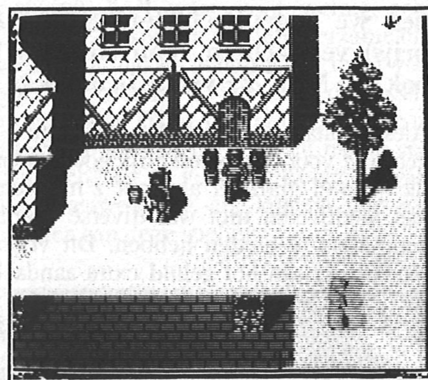
Het verslaan van deze duivel brengt je aan het eind van het eerste deel van dit adventure. De grot barst open en geeft een doorgang vrij: na het inlopen van deze doorgang krijg je een overzicht van alles, wat er in het eerste deel gebeurd is en daarna wordt er gevraagd om het inbrengen van de tweede speldiskette (disk nr.3 dus).

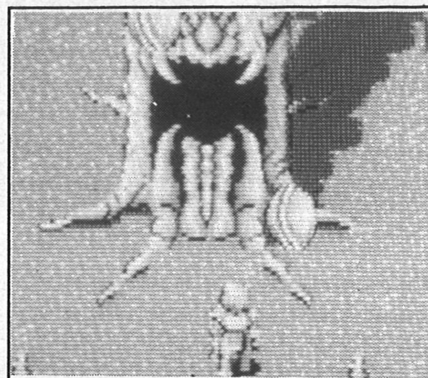
Deel 2 begint in een ondergronds dorp met de gebruikelijke winkels en vanuit dit dorp kom je in een ingewikkeld gangenstelsel met een heleboel kisten, waarvan sommige gevaarlijk. Na het verslaan van het eindmonster kun je naar boven, waar je weer bij een kasteel komt. Hier moet zich het eindgebeuren afspelen. Zelf vrees ik echter, dat ik niet genoeg items heb verzameld onderweg, want de laatste kamer blijft gesloten en ook heb ik het laatste zwaard niet kunnen vinden. Als belangrijkste tip dus tenslotte: spreek alles en iedereen aan, desnoods meerdere keren, anders is dit spel niet uit te spelen. Succes ermee!

JOCELYN









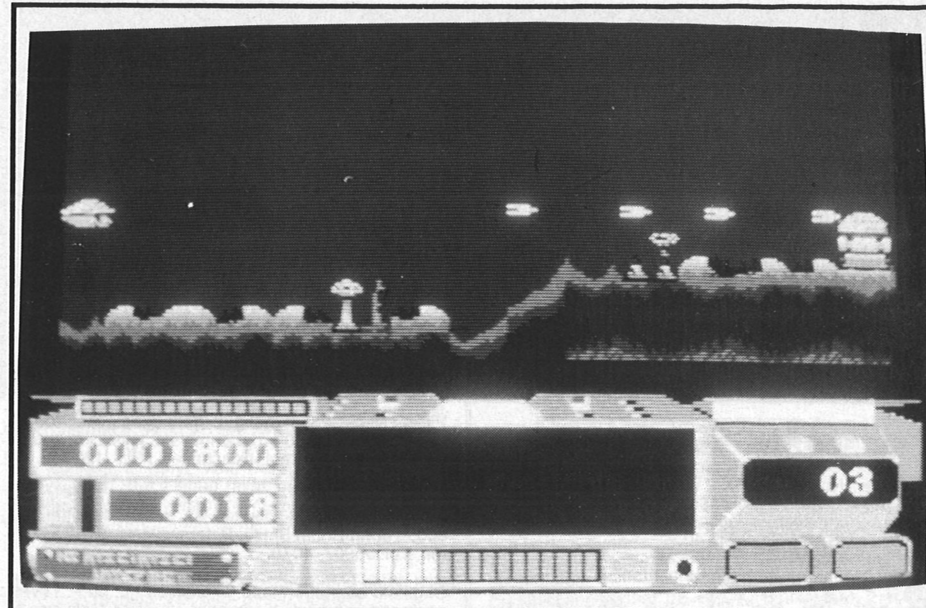


HYDEFOS

Na NEMESIS en R-TYPE hebben we hier weer eens een spel, dat van links naar rechts scrollt. Toch heeft HYDEFOS (HYper DEfending FOrce System; je moet er maar op komen) ook heel veel nieuwe elementen. Allereerst zie je op het scherm nooit het volledige veld. Door naar boven en naar beneden te vliegen scrollt het scherm ook een stuk door naar deze richtingen. Verder werkt dit spel met power (CAPACITY). Gelukkig maar, anders was het bijna niet te spelen. Ook duiken er regelmatig PIT's op, landingsplaatsen waar je energie kunt bijvullen en van schip kunt wisselen, als je dat wilt.

Ook leuk is de MESSAGE-indicator onder in het scherm. Elk level volgt gevolgd door een fraai, redelijk moeilijk te verslaan eindmonster (METAL CREATURE). Het is maar goed, dat er een continue optie bij dit spel zit, want sommige levels moet je meerdere keren spelen om er doorheen te komen.

BGM indrukken + spatie tijdens de demo geeft de music mode. Voor zover ik weet is er geen mogelijkheid tot saven of tot het invoeren van een password. Het spel werkt met joystick of toetsenbord. ESC of STOP geeft pauze.



Grafisch is dit spel goed, al zijn er naar mijn mening te weinig kleuren gebruikt (wat weer niet het geval is in de fraaie begin- en tussendemo's). De spelkwaliteit is zeer goed. Het is prima speelbaar en het is een verademing om na Nemesis weer eens een spel te hebben, dat echt soepel scrollt.

Het enige dat hinderlijk (en moeilijk) is, zijn de plotselinge snelheidsveranderingen, die af en toe optreden. Het geluid is met de FM-Pac goed en zonder is het ook best mooi. De echte schietfanaten zouden dit spel echt niet mogen missen.

DENNIS LARDENOYE

BEELD: *****
MUZIEK: *****
GELUIDSEFFECTEN: *****
SPELKWALITEIT: *****

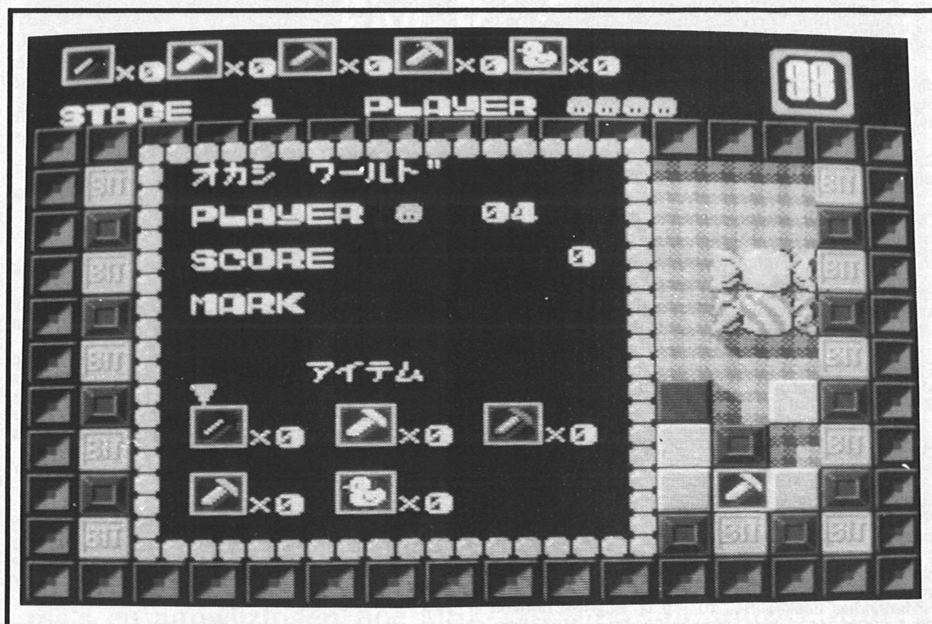
QUINPL

Dit leuke behendigheidsspel van Bit2 kan geplaatst worden in het rijtje van EGGERLAND en King's Valley II. Jouw poppetje wordt in een scherm gedumpt en moet bij de EXIT zien te komen. Hiervoor moet je je een weg banen langs stenen blokken, vuren en monsters (konijntjes, muizen, olifantjes)

Veel denkwerk is vereist. Je kunt sommige monsters tijdelijk wegschieten met houten staven. Deze kun je ook in een muur schieten en erlangs omhoog klimmen. Sommige blokken kunnen worden afgebroken door er een staaf in te schieten en er dan 2 keer op te springen.

Door de velden heen zijn er speciale items te vinden en elk veld heeft een tijdslimiet. In sommige velden is er een verborgen bonusveld (je ziet nooit waar, totdat je op die bepaalde plek springt). Erg aardig is, dat je dit spel met 2 spelers tegelijk kunt spelen.

Quinpl werkt met joystick en de beide vuurknoppen. Met toetsenbord: spatie = schieten, GRAPH = springen, STOP = menu om items te selecteren en F1 = zelfmoord.



Grafisch is dit spel tamelijk goed, al ziet het er op het eerste gezicht uit als iets voor kleuters met snoepgoed, snoezige monstertjes en lieve kleurtjes. Schijn bedriegt echter: de velden zijn flink moeilijk en door het derde is al haast niet meer heen te komen. Het geluid, dat met de FM-Pac samenwerkt, is redelijk, maar wordt op het laatst een beetje irritant. Al met al is dit spel wel weer eens iets anders.

DENNIS LARDANOYE

BEELD: *****
MUZIEK: ***
GELUIDSEFFECTEN: **
SPELKWALITEIT: *****

GIDS SOFTWARE

DAMMEN

(Versie 2. MSX 64K.)

5 Levels.
Saven stellingen.
Zetten terugnemen.
Analyse.
Wisselen speelkleur.
Cijfernotatie in beeld te schakelen.
Terug- en vooruit zetten per halve zet.
Nieuwe handleiding + overzicht wijzigingen.

```
Diskette.............FL. 32,50 (Bfr. 650)
```

ADRESSENBESTAND
+
KLADBLOK

Het adressenbestand kan 500 (PC 5.25 disk 400 records) records verwerken. Elk record heeft 12 velden en kan worden gesorteerd en geselecteerd op de eerste 7 posities van elk veld. Uitprinten kan gesorteerd en ongesorteerd. Het programma is menugestuurd en heeft geen handleiding nodig.

Het kladblok heeft 25 pagina's, is menu gestuurd en kan ook worden uitgeprint. Er staan 2 versies op de disk: één voor MSX-1 en een tweede voor MSX-2. De MSX-2 bezitters hebben dus de beschikking over 2 kladbloks.

```
MSX 3.5 DISK.........FL. 29,95 (Bfr. 595)
PC 3.5/5.25..........FL. 29,95 (Bfr. 595)
```

MSX DISKMAGAZINES

Complete tijdschriften op disk.

* Software recensies
* Mini Gids
* Programma's
* Spel poke's en tips
* Informatie

```
Diskmagazine #2......FL. 19,95 (Bfr. 375)
Voor ABONNEES........FL. 17,95 (Bfr. 340)
DISKMAGAZINE 3 BESTAAT UIT 2 DISKETTES!
Diskmagazine #3......FL. 32,50 (Bfr. 650)
Voor ABONNEES........FL. 29,95 (Bfr. 595)
```

KASBOEK

24 INKOMSTEN- EN UITGAVEN RUBRIEKEN
BTW BEREKENING
AUTOMATISCHE KWARTAAL- EN JAARAFSLUITING
CUMULATIEVE TOTALEN
MENU GESTUURD
Voor MSX of PC met diskdrive + printer.
MSX 3.5, PC 3.5 of 5.25

```
Diskette.............FL. 19,95 (Bfr. 375)
Voor ABONNEES........FL. 17,95 (Bfr. 340)
```

REVERSI (OTHELLO)

Meerdere levels.
Spelen tegen de computer of 2 spelers tegen elkaar.
3-D versie.
ALLEEN VOOR MSX-2!

```
Diskette.............FL. 19,95 (Bfr. 375)
Voor ABONNEES........FL. 14,95 (Bfr. 280)
```

SPELLEN 1

MSX 1 en 2

EXPLOSIE: 1 of 2 spelers. Probeer met granaten een eeuwig durende explosie te veroorzaken.
HEADLESS: Een platformspel lastig met meerdere velden.
LINGO: woordspel, bekend van T.V.
STROOM: stuur het blokje door de buis zonder dat deze geraakt wordt.
LABYRINT: stuur de sleutel door de doolhof en open de sloten.
UREN,DAGEN: verlaag (of verhoog) de cijfers tot alle velden 0 zijn.
GRIPPLE: draaipuzzel met gekleurde bollen op draaiende plateau's.
GRIPPLE-2: moeilijke versie van Gripple.
SURROUND: Sluit je tegenstander in. Een 'gouwe ouwe' maar leuk!

```
Diskette.............FL. 29,95 (Bfr. 595)
Voor ABONNEES........FL. 27,50 (Bfr. 550)
```

SPELLEN 2

ALLEEN MSX-2

EENENTWINTIGEN: Het kaartspel uit MSX-Gids nr. 25.
HET RESTAURANT: Grafisch adventure met LOAD- en SAVE mogelijkheid. Als detective moet je voor de eigenaar van een restaurant een dief opsporen.
FRUITGAME: een mini gokkast met Hold en Gamble.
SUPER FISH +: probeer met je harpoen de vis te raken.
WOORDLEGPUZZEL: Incl. 5 woordenlijsten, dus flink wat puzzelwerk.
VALSE MUNTEN: zoek uit een stapel van munten op een balans de valse munt.
WEGEN: educatief spel voor kinderen vanaf 6 jaar, doch ook leuk genoeg voor ouderen. Werken met een weegschaal en een set gewichten.

```
Diskette.............FL. 29,95 (Bfr. 595)
Voor ABONNEES........FL. 27,50 (Bfr. 550)
```

VEROVERAAR

MSX-2
RISK variant in 2 versies.

```
Diskette.............FL. 32,50 (Bfr. 650)
```

Deze programma's zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 909515 t.n.v. A. Debels te Lelystad.

Voor Belgie: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Vermeld bij uw bestelling duidelijk om welk programma het gaat. De prijzen zijn incl. verzendkosten.

Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.

SOFTWARE GIDS

MSX

zoek ZOEK Zoek ZOEK

zoek Zoek

Zoek ZOEK ZOEK zoek

Tijdschriften database voor MSX-2 met diskdrive.

ZOEK is een gespecialiseerde database waarmee het mogelijk is om uit een omvangrijke collectie tijdschriften, zoals b.v. computerbladen, snel een bepaald artikel of een listing te vinden. Door de variabele recordlengte en het gebruik van trefwoorden in combinatie met machinetaal is de opslagcapaciteit zeer groot en kan er snel en gericht gezocht worden. Vanwege de variabele records is afgezien van een sorteeroptie en het wijzigen van een record kan alleen door dit opnieuw in te brengen en het oude record te verwijderen.

Als sorteer en lijstprintmogelijkheden niet nodig zijn, dan zijn er nog legio andere mogelijkheden voor ZOEK. Te denken valt b.v. aan de Consumentengids, bladmuziek, of een platen/c.d. collectie. Hierbij zou je de platen e.d. b.v. van een eigen nummering kunnen voorzien. De titels kunnen dan in de tekst. Met de trefwoorden kunnen dan zaken aangegeven worden als genre, bepaalde instrumenten, (veelvoorkomende) componisten/uitvoerenden of de globale speeltijd. Dit laatste kan dan weer nuttig zijn voor dia/film/video liefhebbers die hun opnamen achteraf van passende achtergrondmuziek willen voorzien.

De testfile, die de maker van dit programma heeft gebruikt bevat artikelen, listings en zeer veel meer informatie uit de MSX-Gids, MSX Info en MSX Computer Magazine. Deze file staat op de diskette onder de naam COMPUTER en krijgt u, als koper, bij dit pakket. Deze file kan gebruikt worden om met het programma te oefenen en uiteraard kan dit bestand verder worden uitgebreid met gegevens uit deze -en andere- computerbladen.

MSX-2, 3.5 DISK.........FL. 32,95 (Bfr. 655)
ABONNEES................FL. 29,95 (Bfr. 595)

Deze database is verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 909515 t.n.v. A. Debels te Lelystad.

Voor Belgie: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Vermeld bij uw bestelling 'ZOEK'. De prijs is incl. verzendkosten.

Dit programma is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.